10 DEMOS EXCLUSIVAS
MICHAEL OWEN'S WLS '99, ROLLCAGE, ACTUA POOL, WILD 9, METAL GEAR...
*CD sólo válido en España

¡SORTEAMOS UNA CONSOLA DE TENCHU!

Edición Oficial Española

PlayStation™ Magazine

Número 26

MC

975 Ptas.
5,87 €



ROLLCAGE
CARRERAS QUE TOCAN TECHO

METAL GEAR SOLID
¡YA CASI ES NUESTRO!

RIDGE RACER TYPE 4
¿EL HERMANO BONITO DE RAGE?

CINE Y PLAYSTATION:
LA EXTRAÑA PAREJA

ANÁLISIS:
- KENSEI
- DEVIL DICE
- ASTEROIDS
- NBA LIVE 99
- ACTUA POOL
- MONKEY HERO
- KNOCKOUT KINGS 99
- MICHAEL OWEN'S WLS '99

La revista PlayStation más vendida del mundo

8 414090 112772 00026

PlayStation Magazine 26
Edición Oficial Española
28 FEBRERO 1999

Editorial

Hace poco que sonó el pistoletazo de salida de un nuevo período: el de la tercera generación de usuarios de PlayStation en España. Las Navidades siempre marcan la irrupción de un nutrido grupo de nuevos usuarios, y a estas alturas han debido ingresar en nuestra comunidad unos 200.000 consoleros más.

Junto con esta «nueva generación» de propietarios, sobreviene la entrada en escena de más medios de comunicación sobre PlayStation. Dentro de nada seremos cerca de una decena las publicaciones dedicadas a ella, por completo o en parte, en este país.

Eso es bueno. Así será como España se alinee con el resto de Europa. Pronto podrás disfrutar de una oferta de prensa especializada tan amplia como la de nuestros vecinos franceses, ingleses o alemanes. El lector medio, que además ya no es usuario novato, se volverá más exigente con lo que lee. Y todos tendremos que ponernos las pilas.

***PlayStation Magazine* está encantada de asumir el reto. También lo está Magda Rosselló, nuestra jefa de redacción hasta ahora, y a quien tanto debe esta revista. A partir del mes que viene pasará a dirigir una publicación hermana que pronto verás en los kioscos. No hace falta que le deseemos suerte: la tendrá.**

Empar Revert

¿QUÉ TE AGUARDA EN EL CD?

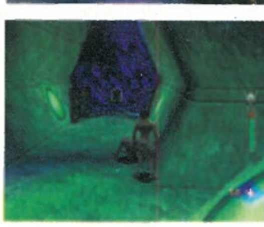


*CD incluido sólo para su distribución en España.

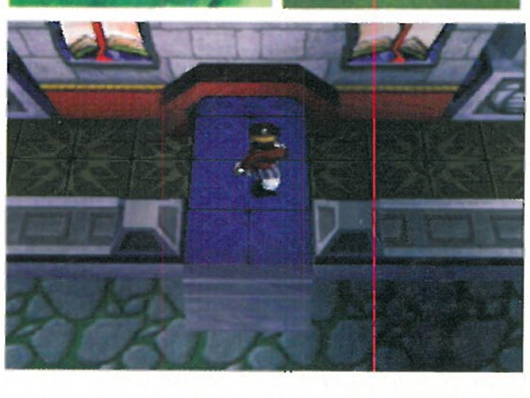
Otro mes, otro disco, otro radiante oasis trufado de juegos. El balón, el coche, la plataforma y el bofetón están a punto servirse en la mesa de los invitados, más un pequeño postre conocido como *Metal Gear Solid*. ¡Ñam!











MICHAEL OWEN'S WLS '99 — **Jugable**
Vuelve el simulador de fútbol de Eidos, ahora de la mano de Owen el inglesito.

ROLLCAGE — **Jugable**
Prueba el último juego de carreras de Psygnosis. Te aseguramos que vale la pena.

MONKEY HERO — **Jugable**
Una incursión manga en el género del rol. Con un mono por protagonista.

RIVAL SCHOOLS — **Jugable**
Comprueba lo que a nosotros nos gustaría ver en un capítulo de *Compañeros*...

AKUJI THE HEARTLESS — **Jugable**
Vuderías y demás extravagancias con el descorazonado literal.

WILD 9 — **Jugable**
Plataformas de toda la vida ambientadas en un futuro próximo.

ACTUA POOL — **Jugable**
Todo lo que necesitas para pasar un rato con el billar. Cerveza y tabaco aparte.

METAL GEAR SOLID — **Vídeo**
Averigua por qué se habla tanto de él.

LIBEROGRANDE — **Vídeo**
El futbolín de Namco en primera persona.

TOTAL SOCCER — **Yaroze**
Fútbol estilo *Sensible* que ha vuelto locos a los de *PSMag*.



Sumario

28 febrero 1999

Staff

Edita: MC Ediciones, S.A.
Directora edición española: **Empar Revert**
Jefa de redacción: **Magda Rosselló**
Webmaster: **Amadeu Brugués**

Maquetación Electrónica

Lluís Guillén

Colaboradores

Marc Alba, Quique Fidalgo, Asunción Guasch, Arnau Marín, Javier Moncayo, Jordi Navarrete, Carlos Robles, Zoraida de Torres, Domènec Umbert y Ana Villanueva.

Dirección Editorial

Editora: **Susana Cadena**
Gerente: **Jordi Fuertes**

Publicidad

Directora de ventas: **Carmen Ruiz**

Madrid:
Elena Cabrera
Gobelas, 15 planta baja, 28023 Madrid
Tel: (91) 372 87 80 Fax: (91) 372 95 78
Barcelona:
Carmen Martí
Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 61

Publicidad de consumo

Alba Hernández
Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 61

Suscripciones

Manuel Núñez
suscripciones@mcediciones.es
Tel: 93 254 12 58 Fax 93 254 12 59

Redacción *PlayStation Magazine*

MC Ediciones, S.A.
Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 62

Filmación y fotomecánica

MC Ediciones
Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona

Impresión

Printer IGSA
Tel: (93) 631 02 04 Depósito Legal: B-46888-1996
Impreso en España - Printed in Spain

Distribución

Coedis, S.L.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21 esq. Hierro
Polígono Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

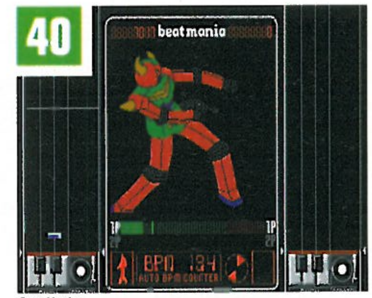
DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.
Sud América, 1532.1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: AYERBE Interior D.G.P.
DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador exclusivo **CADE, S.A.** de C.V.
Lago Ladoga nº220 Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo México D.F.
Tel. 545 65 14
Estados Publicaciones CITEM D.F. Unión de Voceadores
Editor responsable: María Elena Cardoso
Certificado de licitud de título (en trámite)
Certificado de licitud de contenido en derechos de autor (en trámite) Número en reserva al título en derechos de autor (en trámite)

Edita

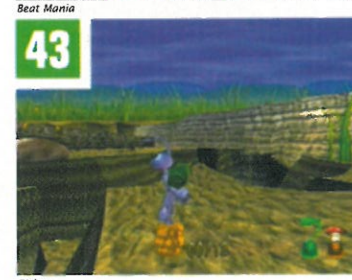
MC Ediciones, S.A.
Administración
Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Solicitado Control O.J.D.





Beat Mania



Bichos

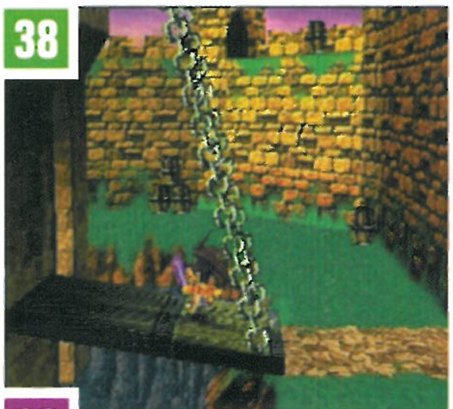


G-Police: WOJ

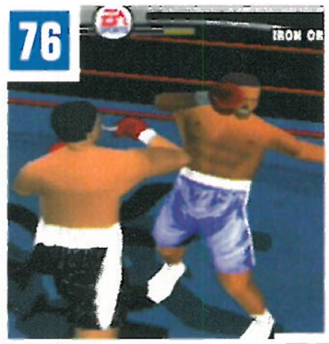
PRIMER CONTACTO



PREPLAY



Brave Fencer Musashiden



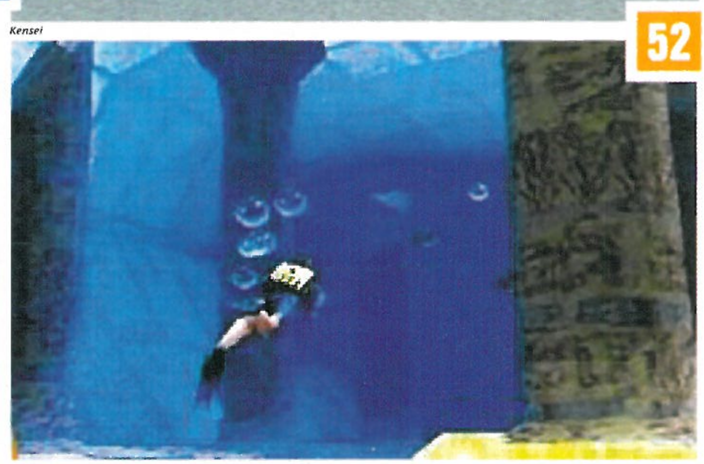
Knockout Kings 99



Kensei



ASTEROIDS



Reportaje

PLAYTEST





REPORTAJES

SECCIONES

Busca aquí noticias mil, mega concursos, respuestas a tus preguntas y profecías mensuales...



1999 – PLAYSTATION CONQUISTA EL MUNDO

DUELO DE TITANES JAPONESES






Primeras imágenes y esbozos de personajes de *FFVIII*. El título, que ya estará en las tiendas japonesas para cuando leas estas líneas, todavía no cuenta con distribuidor en Europa. Sony ha efectuado su habitual oferta, pero con el reciente acuerdo entre EA y Square, ¿quién sabe lo que puede suceder?



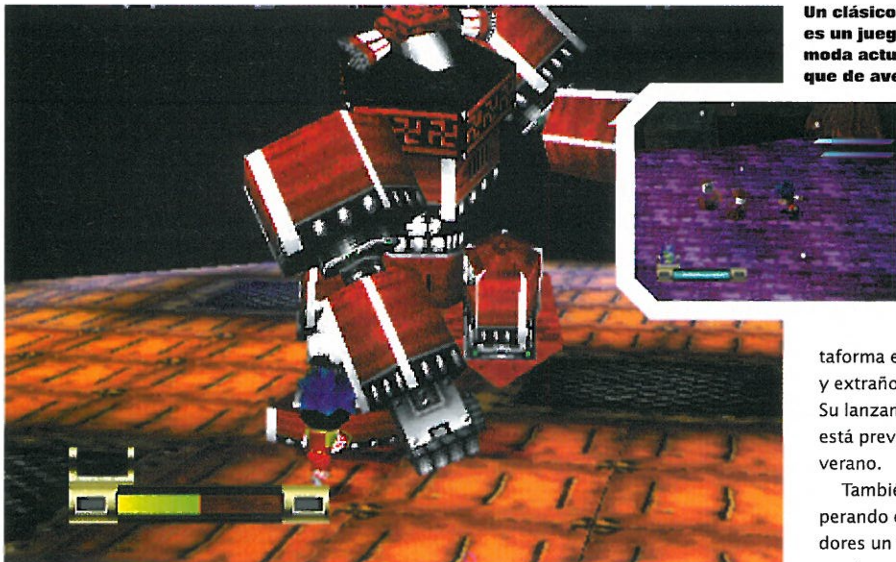



1999 será el año de PlayStation por excelencia. Se rumorea que asistiremos al lanzamiento de algunos de los mejores juegos de la historia de nuestra consola. A continuación te ofrecemos un esbozo de dos de los títulos más esperados que están por llegar desde tierras niponas.

FINAL FANTASY VIII

La secuela del juego de rol más vendido del mundo aflora poco a poco desde las tinieblas. En esta ocasión, Square nos ha desvelado la existencia de tres nuevos personajes. Te hablaremos primero del regreso de Cid. Cid Highwind era el mecánico «loco» de la nave de *Final Fantasy VII*, aunque ya habían aparecido con anterioridad personajes con ese nombre: en *Final Fantasy II* (Cid construyó la nave en la que se desplazaban los personajes principales) y en *FFIII* (donde era un científico que realizaba pequeños experimentos con materiales extraidos de la mina de Magicite). El regreso de un «Cid», por lo tanto, no sorprende, pero sí su nuevo aspecto (ya no es ese larguirucho mugriento) y su nuevo trabajo. En esta ocasión es alcalde de Baram City, una ciudad que cuenta con la más avanzada tecnología. Su nuevo cargo lo distingue de sus antepasados de obrera estirpe.

Otro de los personajes nuevos es Kisutisu, un profesor de la academia militar que se encarga de instruir a sus alumnos en las





Un clásico de los días de la SNES. *Goeman* es un juego de rol en 3-D que mezcla la moda actual por todo lo ninja con un toque de aventura. ¡HAI!

técnicas de combate fundamentales. Y, por último, Selphie, que es algo más que una compañera de clase de Squall. Selphie se ha enamorado perdidamente de nuestro atolondrado héroe. En *PSMag* nos parece que se armará un buen escándalo cuando la niña se entere del apasionado romance surgido entre Squall y Rinoa, su compañera de lucha (en la última secuencia de vídeo que pudimos ver se mostraba un fragmento en el que aparecía la pareja bailando y devorándose con los ojos...

Tenemos también una mala noticia, y es que, pese al reciente lanzamiento del juego en Japón (más información el mes que viene), sigue sin estar claro quién lo distribuirá en Europa: los expertos afirman que Sony y EA están enzarzados en una lucha por los derechos y que Square espera vender al mejor postor. Esta indefinición (y el deseo del fabricante de lanzar el juego en el momento más lucrativo) significa que lo más probable es que no veamos el ansiado título hasta otoño.

KONAMI EN PIE DE GUERRA

Konami ha desvelado dos nuevos títulos en cartera (uno de ellos, una actualización de un clásico de todos los tiempos). Los propietarios de SNES más entrados en años recordarán *Goeman*, un juego de plataformas de acción apasionante que contaba como protagonista con un pequeño héroe de pelo azul, cuyas descabelladas gracias fueron todo un éxito en Japón y en Europa a través del rebautizado *Legend Of The Mystical Ninja*.

Naturalmente, «el *Goeman*» de PlayStation ofrece una completa acción en 3-D, pero conserva la jugabilidad desenfrenada del original, junto con elementos de rol, combate frenético de robots, saltos de plataforma en plataforma y extraños subjuegos. Su lanzamiento está previsto para verano.



También está esperando entre bastidores un título conocido previamente como *Japan* y rebautizado ahora como *Samurai Legends*, una historia de noble combate en el antiguo Oriente. Se lo ha anunciado como una combinación entre *Tenchu* y *Bushido Blade*, y discurre en el Japón de la antigüedad. Su protagonista, todo un samurai, desde luego, se dedica a deambular por escenarios prerrenderizados (al estilo de *Resident Evil*) y a meterse en interesantes berenjenales, separando extremidades de cuerpos y madres de hijos. Promete más ketchup que un bar de carretera con tenedores pringosos y anchoas fermentadas. Según fuentes contrastadas, este título llegará justo a tiempo para incrementar los sofocos veraniegos. Te felicitarás por tener una PlayStation, ¿no?

EL RETORNO DEL REPTIL

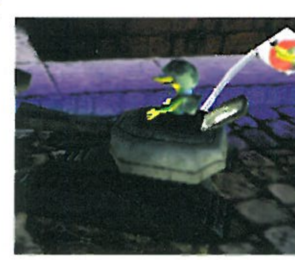
NUEVA EXCURSIÓN PARA *GEX THE GECKO*

Los fans del lagarto más famoso de PlayStation están de enhorabuena, porque Gex, el héroe de *Gex 3D*, protagonizará un nuevo título de Crystal Dynamics.

Ya te lo empezamos a contar el mes pasado. En *Gex: Deep Cover Gecko*, contratan a nuestro agente secreto internacional para que rescate a la maravillosa Agente Xtra (protagonizada por Merliece Andrada, una de las señoritas de *Los vigilantes de la playa*) de las garras de su antiguo enemigo, Rez. El título, con su montón de nuevos mundos para explorar, se basa una vez más en parodias de varias películas y referencias a la cultura pop. Gex podrá ejercitarse en muchas más actividades que antes: hará submarinismo, planeo, *snowboard* e incluso conducirá tanques.

Se ha rediseñado el confuso sistema de cámara en 3-D, y se han ampliado los comentarios y reflexiones de nuestro héroe: en *Deep Cover Gecko*, Gex promete hablar más que nunca. Se incluirán más de 1.000 chistes, bromas y frases célebres para que cuente con la palabra oportuna en cada ocasión. Todavía está por ver si chapurrea castellano.

Añade a todo esto un par de personajes secretos que descubrir y puede que *Gex: Deep Cover Gecko* le ponga a Crash los pelos de punta cuando aparezca esta primavera.





Más persecuciones, evasiones y, en esta ocasión, también ¡TANQUES!

ORIENT EXPRESS

36 ON 136 DE プレイステーション™

¿QUIERES SABER QUÉ SE LLEVA EN JAPÓN ANTES QUE NADIE? EL HOMBRE DE PSMAG EN EL ESTE TE LO CUENTA TODO...

CORRAL ELECTRÓNICO

Con el reciente lanzamiento de la PocketStation en Japón, han aflorado numerosos títulos compatibles con el aparatito de Sony. El más extraño de todos ha sido *Monster Farm 2* de Tecmo. Se trata de un cruce entre las mascotas virtuales y el fenómeno *Pockemon*. La idea es dirigir una granja y criar monstruos que más tarde participarán en una competición de lucha contra otros. Cada monstruo requiere atención, entrenamiento y preparación psicológica para combatir contra sus oponentes (piensa en los *tamagotchi* a la enésima potencia y te harás una idea). *Monster Farm 2* conserva el mismo planteamiento que el original, pero esta vez cuenta con más de 300 monstruos, cada uno con diferentes maquillajes que requieren distintas atenciones. Tus monstruos cuentan con nuevos ejercicios que practicar y los gráficos son más suaves, mientras que la victoria incrementa el tamaño de tu granja. No sólo puedes cambiar el CD del juego por un CD de música y seguir jugando, sino que los usuarios pueden emplear ahora la PocketStation para entrenar a sus amiguitos por ahí antes de enfrentarlos a las creaciones de sus amigos en cualquier PlayStation. Como decíamos antes, sólo en Japón.

1


2


3


[1] ¿No es... una monada? [2-3] Puede que ahora parezca un poco engreído, pero espera a que el monstruo de tu amigo le dé una paliza vía PocketStation.

1


2


[1 - 2] Uno de los espacios de lucha multinivel que hace de *Ehrgeiz* semejante chuchería. La cámara sobrevuela el escenario para mantener encuadrda la acción.

¡NOS IGNORAN!

Tras un año de sólido desarrollo y con su lanzamiento japonés el pasado diciembre, las noticias siguen filtrándose respecto al *beat 'em up* de Square relacionado con *FFVII*, el llamado *Ehrgeiz*. Se trata de una conversión del equipo interno de desarrollo de Square, que no sólo fue responsable de *Tobal*, sino que incluye también programadores que han trabajado en las franquicias *Tekken* y *Virtua Fighter*. Esta conversión a PlayStation del éxito en arcade cuenta con personajes totalmente nuevos: Clea (un universitario inglés), Andrew (un aventurero japonés) y junto con Cloud y Tifa, Yhphi, Vincent y Zephiros de *FFVII*. El diseño original de niveles partidos permanece intacto gracias a Dream Factory. Gracias al mismo software System 12 utilizado para crear *Tekken 3*, los jugadores pueden dispararse bolas de energía unos a otros a distancia e incluso interactuar con el escenario (empujando obstáculos sobre los oponentes, por ejemplo). Entre los nuevos juegos se incluyen *Battle Beach* (piensa en el modo Beach Ball de *Tekken 3*, pero no tan guapo), *Battle Panel* e *Infinity Battle*. Lo mejor de todo es el modo RPG/acción a 60 *frames* por segundo, del que se dice que rivaliza con el de *Tobal 2*. Por desgracia, según Square, su conversión a PAL es improbable: el equipo de desarrollo de *Ehrgeiz* ya ha sido dividido para trabajar en títulos diferentes.



MÁS GUERRAS ESPACIALES

Mientras los jugadores europeos conocen a Namco más que nada por su trilogía de *Tekken*, los aficionados japoneses lo recuerdan por *Star Luster*, un simulador espacial/*shoot 'em up* que apareció en Super Famicom allá por 1985. 14 años después, Namco se prepara para resucitar y vampirizar el título para PlayStation como *Star Ixiom*. En el papel del piloto de las UGSF Roy Hynic, deberás proteger las colonias espaciales de la Tierra de los ataques alienígenas. Se ofrecen dos modos de juego. El modo Map es la opción más estratégica, una compleja variante en la que debes seguir con atención los progresos de tus enemigos y derribarlos. El modo Combat es acción al completo, con combate cara a cara y gráficos rebosantes de efectos especiales. La jugabilidad de *Star Ixiom* es bastante parecida a la de su predecesor, pero en el apartado de mejoras se incluye una gama más amplia de enemigos aliens, mejor armamento, una oferta más amplia de cazas y tácticas más complejas. Por suerte, Namco ha incluido un modo Training para practicar antes de tomar parte en el modo Command (pequeñas misiones consecutivas) o modo Conquest (una campaña a gran escala). Lástima que no haya sables de luz.

1


2


[1-2] Tiroteo interestelar de la mayor calidad. Confía en Namco.



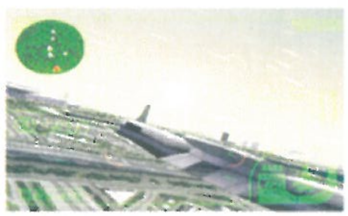
Hazte con una buena ganga.

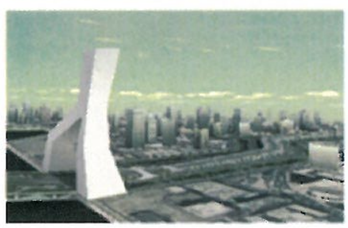
BRICOLAJE ARCADE

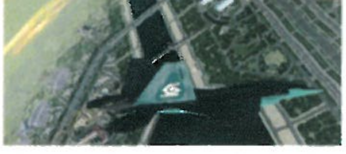
Mientras la mayoría de los europeos obtienen todas sus patadas poligonales de PlayStation, la última locura para el aficionado japonés es crear un arcade real en su dulce hogar. En el distrito electrónico de Akihabara en Tokio, los chiflados por las recreativas pueden comprar una cabina arcade de Namco de segunda mano y un panel de control compatible con JAMMA más los cables necesarios por cerca de 60.000 yenes (unas 70.000 pesetas). Una vez instalado, todo lo que necesitas son las placas de juego que se insertan en el panel de control (igual que un CD se insertaría en PlayStation. Los precios oscilan entre los 500 y los 500.000 yenes, con la abundancia de arcades japoneses, lo que significa que los jugadores pueden escoger entre clásicos de la vieja escuela (*Street Fighter Zero* está por unos 1.500 yenes) o los últimos éxitos. Los favoritos del momento incluyen *Marvel Super Heroes Vs. Street Fighter* (25.000 yenes), *Darius* (22.000), *Street Fighter Zero 3* (88.000), *Ehrgeiz* (55.000) y, a la friolera de 480.000 yenes (¡500.000 pesetas!), el último éxito de Konami, *Gradius IV*. Se sabe que los auténticos obsesos han importado placas arcade de Estados Unidos, mientras que aquellos con un presupuesto más reducido pueden disponer de piezas y manuales para montarlas en casa. Si estás interesado en esta última tendencia, deberías pasearte por las sedes Web de Try (http://www.try-inc.co.jp) y Messe Sanoh (http://www.messe-sanoh.co.jp).

EN PLENO VUELO

Los jugadores de la vieja escuela recordarán las delicias del *Ace Combat* de Namco, el simulador de vuelo/*shoot 'em up* para PlayStation adaptado del famoso arcade *Air Combat*. Aun completado sólo al 50%, *Ace Combat 3* pretende dar un paso más en la serie. Namco afirma que ha mejorado los gráficos, los enfrentamientos son más intensos y ahora es compatible con el pad analógico y el Dual Shock. Lo mejor de todo es que *Ace Combat 3* tendrá lugar en un futuro cercano, con jets futuristas además de los cazas originales. Namco promete más información en breve.







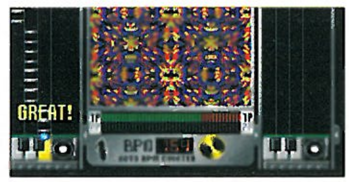
Varias escenas urbanas del tercer título de la serie de simulación de vuelo-*shoot 'em up* de Namco.



Pisándole los talones al enemigo.

PIQUE DE DISCJOCKEYS

Con PrePlay en este mismo número, *Beat Mania* de Konami no sólo ha subido como la espuma a la cumbre de las listas de *Dengeki*, sino que ya ha dado lugar a una secuela. La versión que se lanzará en Europa este verano se basa en el título arcade, *Beat Mania 2nd Mix*. Debido a la demanda del público, Konami comercializará un disco PlayStation de complemento basado en el nuevo título arcade, *Beat Mania 3rd Mix*. Menos tecno que *2nd Mix*, esta nueva versión presentará canciones extra directas del arcade, nuevos gráficos y la oportunidad de enfrentarse cara a cara en una batalla de discjockeys (la opción para dos jugadores de *2nd* sólo permitía a los jugadores cooperar, y no «luchar»). Por si fuera poco, *Beat Mania 3rd Mix* vendrá acompañado de un CD de música con cinco canciones, y sólo costará la mitad que un juego normal.



¿Harto de *Beat Mania*? Prueba *3rd Mix*.

電撃 PlayStation

LAS LISTAS DE DENGEKI

TOP 10 – VENTAS

1. ***Beat Mania*** (Konami)
2. ***Sangokushi VI*** (Koei)
3. ***Metal Gear Solid*** (Konami)
4. ***Semper Guitar*** (SCEI)
5. ***Itadaki Street Gorgeous King*** (Enix)
6. ***Pilot Ni Narou*** (Pack-In-Soft)
7. ***Xi*** (SCEI)
8. ***SD Gundam Generation*** (Bandai)
9. ***Kamen Riders*** (Bandai)
10. ***Powerful Pro Baseball '98*** (Konami)

TOP 10 – LOS MÁS ESPERADOS

1. ***Final Fantasy VIII*** (Square)
2. ***Tales Of Phantasia*** (Namco)
3. ***Genso Suikoden II*** (Konami)
4. ***Dragon Quest VII*** (ENIX)
5. ***Saga Frontier II*** (Square)
6. ***To Heart*** (Aquaplus)
7. ***Ensemble*** (Media Works)
8. ***Kidoosenshi Gundam*** (Bandai)
9. ***Next Generation: Robot Senki Prep Saga*** (Takara)
10. ***Toll Love Story 2*** (ASCII)

TOP 5 – FAVORITOS DE LOS LECTORES

1. ***Final Fantasy VII*** (Square)
2. ***Star Ocean: Second Story*** (ENIX)
3. ***Metal Gear Solid*** (Konami)
4. ***Xenogears*** (Square)
5. ***Tales of Destiny*** (Namco)

* Listas proporcionadas por *Dengeki PlayStation*, la revista especializada súper ventas entre los usuarios japoneses de PlayStation.

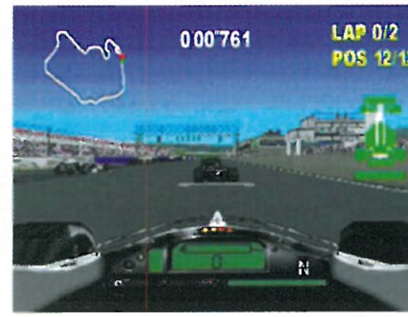
¡Pssst!

Cotilleos, rumores, comentarios y demás sobre el complejo mundo de PlayStation.

Los últimos chismes en Japón implican a la poderosa Square en un proyecto que combina la secuela del juego de SNES *Chrono Trigger* de Nintendo con, oh sorpresa, nuestra futura PlayStation 2... Capcom no está excluida de las habladurías: dicen por ahí que se espera un anuncio inminente relacionado con *Tekromancer*, un juego de lucha de robots... *Vigilante 12*: ¿lo adivinas? Pues sí, cuatro *Vigilantes* más llegarán el año que viene... El contundente *King of Fighters* de Neo-Geo recibirá tratamiento PlayStation de la mano de SNK, con el apéndice de varios personajes de *bonus*... Los detalles son escasos, pero el *Ace Combat 3* de Namco podría estar cercano a estrenarse en nuestras pantallas en un período razonable. ¿Qué entendemos por razonable? Qué pregunta tan capciosa... *Final Fantasy IX*. Mientras el esperado *Final Fantasy VIII* se encuentra a meses de su lanzamiento en Japón, parece que Square está ya manos a la obra con la octava secuela del original. ¡Qué anticipación!... Y Acclaim sigue a toda máquina con su futuro *Shadowman*. Basado en los primeros cuatro números del cómic, el título incluye por lo visto temas tan bonitos como el vudú, los asesinos en serie y asuntos cerebrales. Vaya.







Con la aparición del *Monaco Grand Prix* de Ubi Soft, la hegemonía de Psygnosis en la Fórmula 1 para PlayStation está en entredicho. Señores, pónganse los cinturones...

GUERRA DE LAURELES

MONACO GP CONTRA F1 '98

Por qué se va interesar nadie en lanzar un nuevo juego de Fórmula 1 para PlayStation? Los *F1* y *F1 '97* de Psygnosis monopolizaron el género con sus banderas a cuadros y su derroche de espumoso, dejando en la cuneta a jóvenes promesas como la de F1 de Eidos, que se vio arrinconada incluso antes de emprender siquiera una vuelta de reconocimiento.

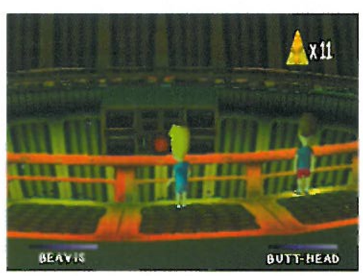
¿Qué hace pensar que *Monaco Grand Prix Racing Simulation 2* tiene más posibilidades? El poco convincente *F1 '98*, carente de mejoras con respecto a sus predecesores, ha dejado a su público potencial en la estacada. Con la vía libre, este nuevo título de Ubi Soft pretende aglutinar a los fans de los juegos de carreras de Formula 1. *MGPRS2* dispone de elementos suficientes para compartir honores con *F1 '97*.

La clave de cualquier juego de F1 es, probablemente, su licencia, y gracias a un acuerdo con el Principado de Monaco *MGPRS2* tiene justo lo que necesita. Ya, sabemos lo que estás pensando: su nombre parece sugerir limitación de opciones, pero nada más lejos de la realidad. *Monaco Grand Prix* presenta todos los circuitos de F1 de la temporada (más uno extra, es decir, 17 en total). Cuenta también con 11 equipos diferentes; cinco modos de juego (Modo Arcade, Carrera Individual, Campeonato, Carrera Contrarreloj, Modo Fantasma); la opción de editar tus propios coches, circuitos, cabinas y menús; 15 configuraciones técnicas para los más arriesgados; efectos realistas (humo, chispas, y manchas de aceite y agua) y diferentes sonidos del motor. Además, la IA se acentúa a lo largo del juego: cada vez te será más difícil batir a tus contrincantes, porque aprenden de sus errores.

Ubi Soft ha apostado por la verosimilitud. Se han cuidado mucho los detalles y, aparte de la maniobrabilidad realista de los vehículos, el título cuenta con unos gráficos aceptables (en según qué circuitos puedes ver incluso la gravilla que se desprende a tu paso). En las curvas te verás obligado a reducir marchas, o te cargarás el motor. Si eres un obseso de la Fórmula 1, te lo pasarás en grande con la puesta a punto (ajuste de la suspensión, comprobación de los alerones, etc.).

Bueno, el mes que viene, más.





Abundan gags de patio de colegio. ¿Divertido? Lo dudamos.

«MUERTOS DE RISA»

BEAVIS Y BUTTHEAD ERUPTAN EN PLAYSTATION

Su humor basado en bromas absurdas y su martilleante je-je-je pueden considerarse frivolidades para desalmados, pero parecen gustarle a mucha gente...



El humor de *Beavis & Butthead* —chicas de pechos antinaturales, comida basura, pedorreo y vídeos de rock— está a punto de aterrizar en PlayStation. Titulado *Beavis And Butthead Do Hollywood*, el juego se basa en la licencia de una película y los detalles son, como los del film, algo imprecisos.

Estos «divertidos» engendros acaban de terminar el rodaje de su última película y sufren el síndrome de creerse estrellas de cine sexualmente irresistibles.

Para su desgracia, han enviado sus honorarios a casa, y se han quedado colgados sin un duro en Hollywood. Su única salida parece ser un trabajo con el turbio empleado de una ETT. El título ofrece control en 3-D de ese par de inútiles y el dudoso privilegio de escuchar sus diálogos a lo largo de los niveles. En *PSMag* no creemos que el título sea garantía para desternillarse de risa.

MANOPLAS EN JUEGO



HASBRO NOS HECHA ¿EL GUANTE?

Te presentamos un título en el que pareces un alocado accesorio de Michael Jackson que da golpecitos a una pelota camino de la Atlántida, parques de atracciones y el espacio exterior. Pero sin pulgares. ¿Desconcertante? Quizá. En esencia, *Glover* es un juego de asombrosa frescura que podríamos asociar con *Kula World*, pero que no tiene nada que ver.



El guante te permite empujar la pelota (el procedimiento más sencillo), pero descartarás pronto esta táctica, porque los escenarios son cada vez más complicados. El éxito reside en recoger la pelota de rebote, hacerla botar, lanzarla o incluso montar sobre ella.

Tu misión consiste en localizar seis diamantes mágicos que se encuentran ocultos en seis mundos diferentes. El nivel de la Prehistoria, por ejemplo, es un auténtico infierno de hielo resbaladizo, lava, grandes bolas de nieve y molestos dinosaurios. Para superar esta diabólica tarea cuentas con la capacidad de transformar la pelota a tres estados diferentes: el boliche no puede botar ni subir pendientes, pero es ideal para romper barreras y localizar lugares escondidos; la bola de rodamiento funciona muy bien bajo el agua, y la bola de cristal premia a los buenos jugadores con puntos extra por su uso. En general, la pelota de goma resulta la más útil.

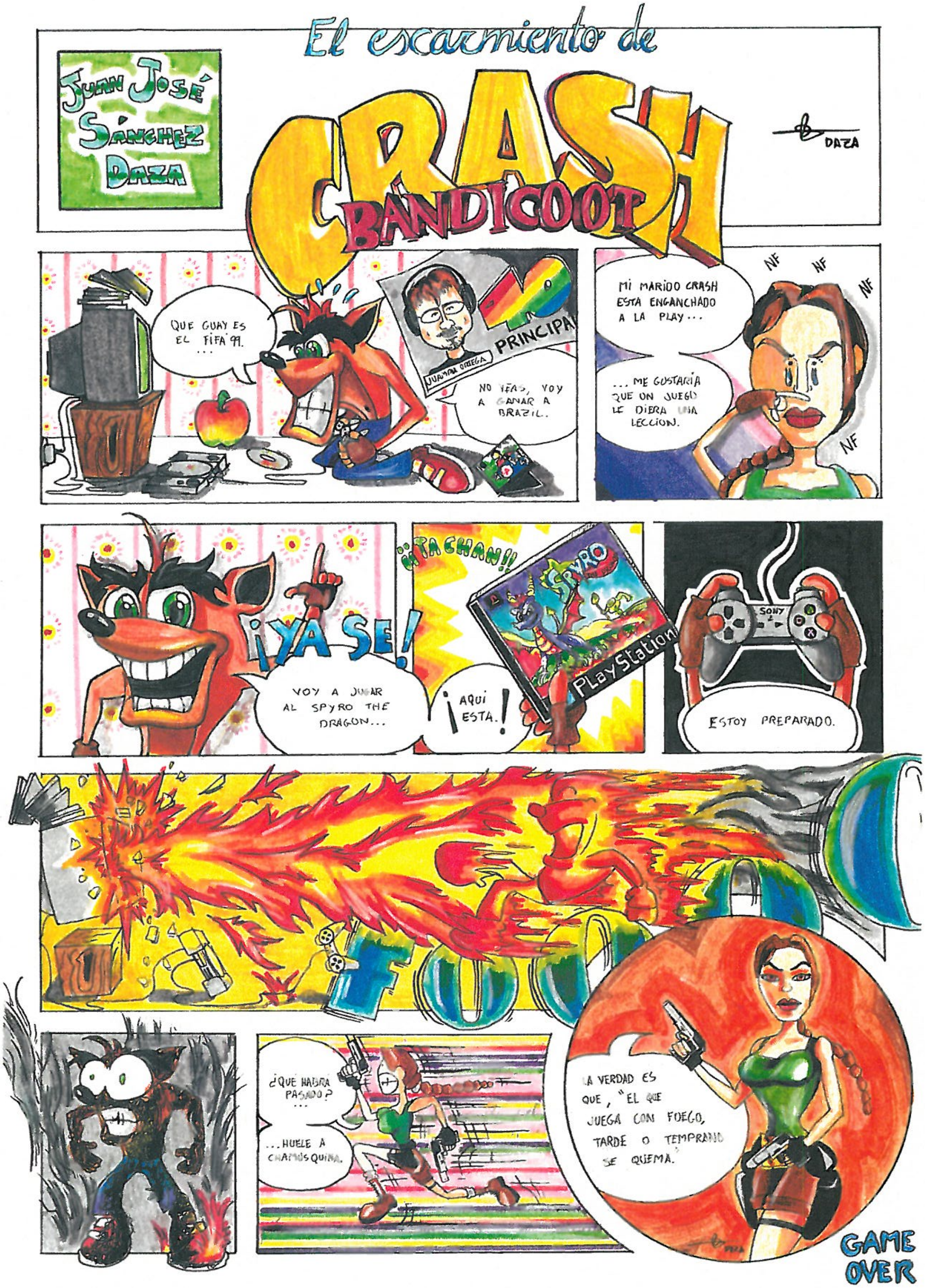
Por lo visto, *Glover* podría resultar interesante. Te mantendremos informado: nunca se sabe lo que un guante blanco puede dar de sí.


PlayStation
[Crea tU prOpia mÚsica]
Nunca ha existido una forma tan fácil de crear tus propias canciones, sin saber nada de música. Tecno, Ambiente, Disco, Rock, Bakalao..., y además, haz tus vídeo-clips.
MUSIC
PlayStation
Es increíble lo que se puede hacer con tu Playstation
YA A LA VENTA
Codemasters
JESTER INTERACTIVE
www.codemasters.com
MUSIC
MUSIC CREATION FOR THE PLAYSTATION
PROEIN
Av. Burgos, 16 D. 1º. 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70
http://www.proein.com
Comprueba los sonidos de MUSIC en la Web
© 1998 Codemasters Software Company Limited. "Codemasters". Todos los derechos reservados. "Codemasters"® es una marca registrada propiedad de Codemasters Limited. ©1998 Jester Interactive y Codemasters Software Company Limited. ("Codemasters") Todos los derechos reservados. Codemasters® es una marca registrada de Codemasters. y "Playstation" son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc. Todas las marcas son marcas registradas de sus respectivos propietarios.

PLAYSTATION EN VIÑETAS

¡QUEREMOS MÁS CONCURSOS COMO ÉSTE!

Recuerdas que hace un par de meses te anunciamos un concurso de cómics relacionados con personajes de PlayStation? La tienda de videojuegos Canadian y los 40 Principales de Cádiz llevaron a buen puerto la organización de este «torneo a lápiz», y la verdad es que el resultado nos ha dejado boquiabiertos. Jesús Fopiani Mora (Cádiz) se llevó, junto con el tercer premio y el lote de compactos de música común a los tres ocupantes del podio, un videojuego de regalo; Antonio Cumplido Domínguez (Puerto de Santa María) fue el segundo finalista y lo celebró con un Virtual Glove, y el ganador, Juan José Sánchez Daza (Vejer de la Frontera), consiguió una PlayStation para él solito. Éste es su trabajo, a todo color. Mola, ¿eh? En los próximos meses publicaremos los cómics de Jesús y Antonio.



BRINCOS DE DIBUJOS ANIMADOS

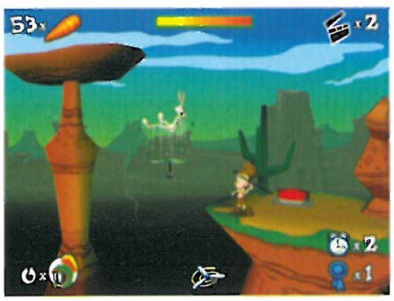
BUGS BUNNY Y ASTERIX EN PLAYSTATION

Infogrames ha anunciado para abril dos nuevos acuerdos de licencia, ambos basados en populares personajes de dibujos animados.

Bugs Bunny Lost In Time verá al lacónico devorador de zanahorias darse varios correteos por pasado y futuro al activar por accidente una máquina del tiempo. Para regresar al momento actual, Bugs Bunny tendrá que abrirse paso a través de cinco eras en un entorno de aventura y plataformas en 3-D. Por el camino topará con una docena de personajes de la Warner Bros. que reconoceremos de inmediato.

Más cercano a la compañía francesa —por geografía, al menos— resulta *Asterix*, en el que el pequeño galo formará equipo con su no tan pequeño colega Obelix para ir en busca de los ingredientes de la poción mágica de Getafix. El juego combina aventura arcade y elementos de estrategia, presentará sus más de nueve escenarios clave en 3-D, montones de interacción de personajes y numerosos subjuegos, como el de «lanzamiento de romano». Más detalles en breve.





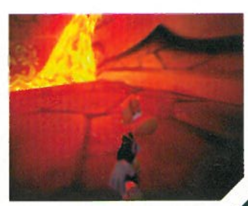


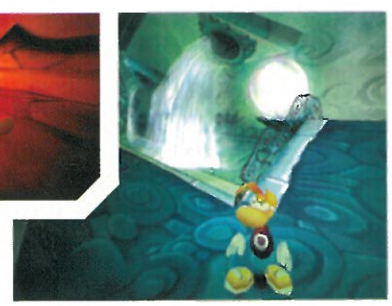
Viaja en el tiempo con *Bugs Bunny* y lanza romanos en *Asterix*.

RAYMAN EN EL ZOOLÓGICO

VUELVE EL SUPERHÉROE DE UBISOFT







Las capturas son de la versión para PC, pero prometen similar detalle en nuestro caso.

Uno de los primerísimos juegos de plataformas que aparecieron en PlayStation fue éste, *Rayman* de UbiSoft. Era una producción con una animación de impacto y una fluidez pasmosa, aunque era, eso sí, en 2-D y de una ñoñería gráfica evidente.

Si tenemos en cuenta que *Rayman* era novedad hará tres años, estamos seguros de que UbiSoft ha tenido tiempo suficiente para crear una secuela, y al fin está en camino bajo el nombre de *Rayman 2: The Great Escape*.

Esta vez, Rayman llegará a nuestras pantallas en tres dimensiones, y debe emplear toda su agilidad y poderes especiales para escapar de un puñado de piratas robot que le secuestran a él y a sus amigos y los aprisionan en un zoo intergaláctico. Para sacar absoluto rendimiento a los escenarios en 3-D del juego, Rayman dispondrá de un buen arsenal de habilidades nuevas. A medida que libera a sus amigos, intervendrán con sus propias aptitudes. Se garantiza diversión en forma de aventura arcade. Pronto sabremos más.





No es que sea inofensivo, ¡es que va desarmado! Diosh, qué desastre...

LOS LAURELES DE *PSMag* «NO ME LO ESPERABA, DE VERDAD, DE VERDAD»

Bueno, os recordamos que sigue en pie (hasta el 25 de febrero) la convocatoria a la elección de los Premios de los lectores de *PlayStation Magazine* al Mejor Juego de 1998, entre otras categorías.

Sácale el polvo a la revista del mes pasado y haznos el favor de enviarnos el cupón con tu voto y tus datos, si es que no lo has hecho todavía.

En la taquilla de redacción aún aguardan una moto Derby Predator, una consola PlayStation, cinco relojes Time Force, cinco estuches porta-CD, cinco estuches para la consola, cinco camisetas y cinco gorras PlayStation, más cinco juegos de *Crash Bandicoot 3*, *Tomb Raider 3*, *ISS Pro '98* y *Formula 1 '98*. Hasta que no nos quitemos de encima todo esto, no podremos dejar los abrigos. Gracias.

¿QUÉ, HAS GANADO?

Ya, ya lo sabemos. Pero es que no hemos podido encontrar lupas para todos. Búscate en la lista, anda. Y la enhorabuena.

Rushdown

1 *mountain bike* de Sunn, 1 mochila *Rushdown* de Jansport, 1 riñonera *Rushdown* de Jansport, 1 juego *Rushdown*: Juan Carlos Iso (Pamplona).

1 mochila, 1 riñonera, 1 juego: Pablo López Martínez (Alicante), Fernando Espín Bernabé (Murcia), Rubén Frías (Zaragoza), Pablo Vega (Cantabria) y Manuel Jiménez Zaragoza (Alicante).

1 mochila, 1 riñonera: Luis Gabaldón Álvarez (León), Alejandro García (Palma de Mallorca), Rubén Armán Rodríguez (Sevilla) y Beatriz Manzano González (Madrid).

Spyro The Dragon

Stella Mendo de Abajo (León), Víctor Vázquez Fort (Valencia), David Lado Bretón (Cádiz), Pablo Martín (Asturias), Omar García Gómez (Girona), Ignacio Bernal Ruiz (Palma de Mallorca), Daniel Rivas Avacos (Huelva), Ibai Alzaga Moreno (Bizkaia), César Merino García (Burgos) y Mª Elena León Sánchez (Teruel).

Casa de Software

Kit de actualización Dual Kick 3D: Aketra Simón (Bizkaia), Miguel Ángel González (Madrid), Jordi Nieto Hergueta (Lleida) y Sergio Fernández Cardona (Barcelona).

Módulo memoria 24 bloques: Elena Temprano Frades (Zamora), David Fernández González (Vitoria) y Daniel Laborda Franca (Zaragoza).

Módulo memoria de 8 bloques: Raúl Dupuy Robles (Madrid), José Luis Sánchez Hernández (Toledo) y Marc Hernández Pérez (Barcelona).

JUAN MONTES

TEXTO: EMPAR REVERT FOTOGRAFÍAS: QUIQUE FIDALGO

Este madrileño afincado en Londres es el Director General de Desarrollo de Software de Sony Computer Entertainment Europe. Largo título, ¿eh? Y pesado de llevar a cuestas, suponemos. Pero no parece que se arredre ante eso. *PSMag* aprovechó su paso por España para exprimirle. En el buen sentido de la palabra, por supuesto.

Te dedicas a organizar el desarrollo de juegos para PlayStation de Sony en Europa. ¿Qué significa eso? ¿Aprobar ideas, decidir quién hace qué, juzgar sobre aspectos cualitativos, estéticos, morales...?
Bueno, mi trabajo se divide en dos partes. Una de ellas la protagonizan las compañías independientes de desarrollo. Intentamos mantener un nivel de calidad en todos los proyectos que llevan a cabo las independientes europeas. Trabajamos con ellos, les damos consejo sobre lo que es mejor hacer o dejar de hacer, perfilamos temas de moralidad, de calidad, reglas básicas...

¿Con qué criterio?
Queremos que tengan claro cuál es el nivel de los productos actuales antes de embarcarse en proyectos que requieren unas inversiones de tiempo y dinero gigantescas. No vale la pena el esfuerzo si van a diseñar juegos de calidad inferior a la media. Que exista variedad nos parece muy bien, pero que eso signifique reducción de calidad no interesa a nadie. Es desastroso para el consumidor, por supuesto, que se siente defraudado, pero también lo es para la empresa, que ha invertido millones en un producto que, al final, no vende.

¿Cuánta gente dedicáis a esta colaboración con compañías independientes?
Pues a esa función tenemos destinadas unas 60 personas. Este grupo se dedica a probar los productos periódicamente para garantizar que no fracasan a mitad de camino.

Has hablado de dos partes en tu trabajo...
Sí, la segunda parte se centra en los desarrollos que la propia Sony lleva a cabo en Europa. Tenemos un estudio en Londres, con tres equipos de trabajo, y otro estudio en Cambridge, con otros tres equipos.

¿En cuántos proyectos estáis trabajando?
Entre nuestros propios planes y los de los grupos independientes a los que financiamos, solemos tener entre 10 y 12 proyectos en marcha en cada momento. Tanto en nuestro caso como en el de los independientes, perseguimos incrementar la calidad de los juegos, por un lado, e impulsar el límite tecnológico de la máquina, por el otro; enseñar de lo que es capaz.



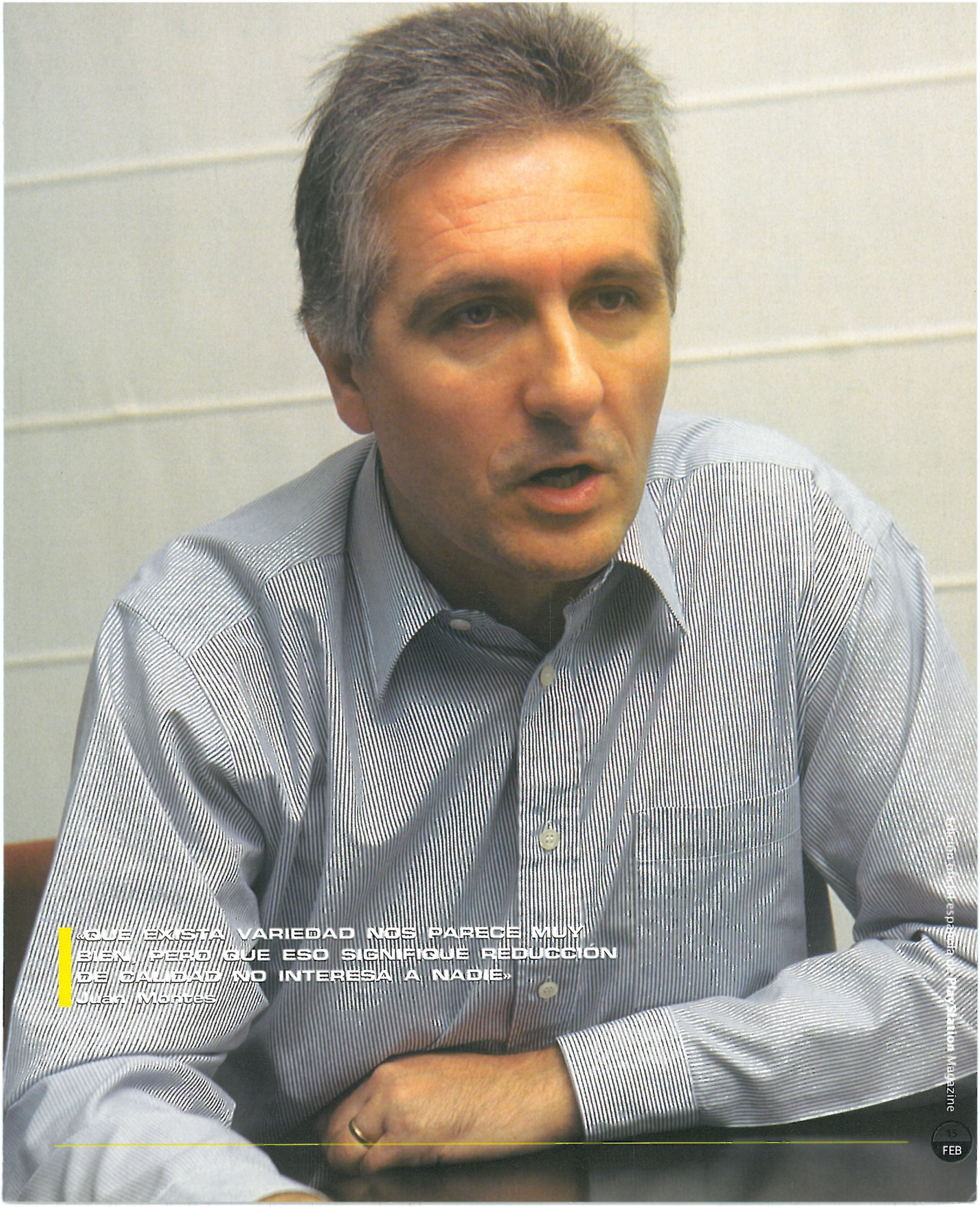
Cuando hablas de independientes, te refieres a Kalisto, por ejemplo...
Sí, hemos trabajado con Kalisto en *El Quinto Elemento*, y también con Eight Wonder, que es una de nuestras empresas afiliadas. Hay otra afiliada que se llama Picture House (son los chicos que se encargaron de *Die Hard Trilogy*). Hemos trabajado con Rage Revolution, que diseñó ambas partes de *Broken Sword*... En general, trabajamos cómodamente con cuatro o cinco empresas, pero siempre estamos dispuestos a colaborar con más. Una de las razones de mi estancia en Madrid es intentar llegar a acuerdos con empresas españolas, si no con un efecto inmediato, si al menos para proyectos en los próximos dos años.

¿Algún trato previsto?
Previsto, no. Todavía no he tenido tiempo para indagar.

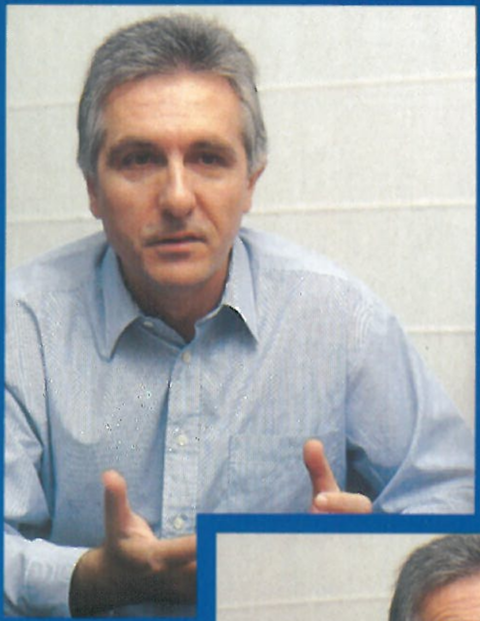
Dos años son, más o menos, lo que se invierte en crear un juego, ¿no?
Dos años, sí. Hoy en día es difícil llevar a término un proyecto en menos de año y medio o dos años. Y cada día son más caros y más largos [ríe].

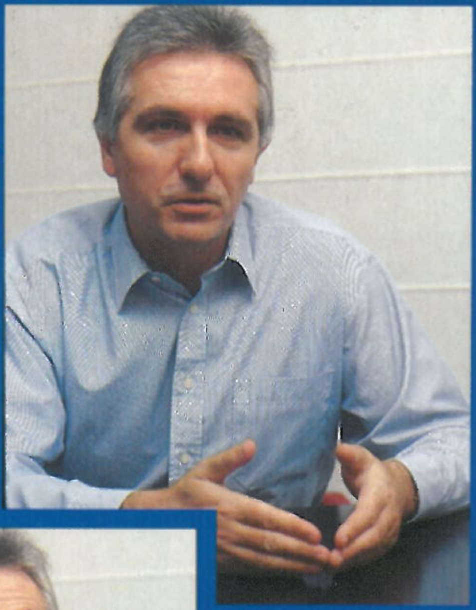
***MediEvil* ha sido uno de esos proyectos largos, sin lugar a dudas.**
Sí, fue un producto que realizamos en nuestro estudio en Cambridge. Este estudio era con anterioridad una empresa independiente denominada Millennium. Nos gustó la gente, nos gustó su manera de diseñar y terminamos adquiriendo la compañía, hará como año y medio.
En efecto, *MediEvil* fue un proyecto muy largo, pero estamos muy orgullosos, creemos que ha merecido la pena invertir tanto tiempo en él. Los usuarios han reaccionado de un modo muy positivo. Hemos recibido cartas de consumidores españoles felicitando al productor. La verdad es que da gusto.

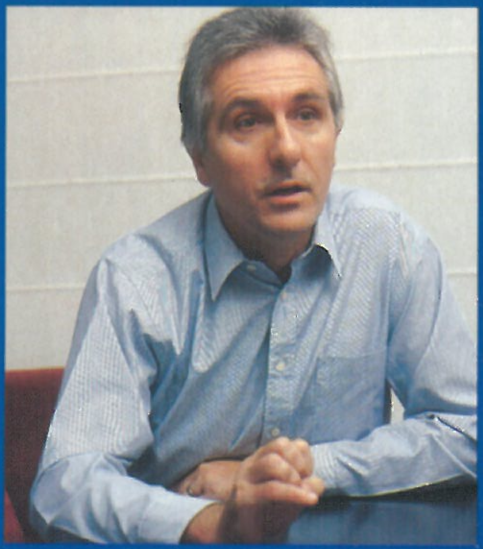
¿En qué títulos estáis trabajando en estos momentos?
Durante los últimos seis meses hemos puesto en marcha varios proyectos, pero la mayoría de ellos no aparecerán hasta finales de este año o principios del 2000. El primero que comercializaremos, en el que ya llevamos invertido más de un año, será el simulador de fútbol definitivo para PlayStation. Suponemos que estará en la



«QUE EXISTA VARIEDAD NOS PARECE MUY BIEN, PERO QUE ESO SIGNIFIQUE REDUCCIÓN DE CALIDAD NO INTERESA A NADIE»
Juan Montes







calle en junio o julio. Esperamos que represente en su género lo que significó *Total NBA* en su momento. Pero no puedo deciros más.

¿Qué es lo más divertido de tu trabajo?
Cuando más me divierto es cuando visito a los *testers*, los grupos de pruebas. Tenemos unos 70 chicos que se dedican a probar los juegos, y me encanta ver cómo reaccionan ante los distintos títulos con los que juegan. Recuerdo cuando estaban probando *Spice World*: tuvieron que vérselas con la versión poligonal del grupo durante semanas, hasta que el juego quedase limpio de problemas. Para algunos fue un auténtico tormento. Era muy gracioso verlos.

Te entrevistamos hace cosa de año y medio, y por aquel entonces tus juegos favoritos eran títulos como *F1, Total NBA, Ridge Racer, RR Revolution, Doom, Tekken 2*... Suponemos que desde entonces se habrá ampliado la lista.
Sí. Ahora mismo, el juego con el que me entretengo bastante todavía es *Gran Turismo*. Puedes jugar durante semanas sin que te agote. A *Tekken 3* también lo tengo bastante castigado... [ríe]. Me gusta probar todo lo que sale. Pero estos dos son los que continúo explotando. No me cansan para nada.

¿Qué opinas de tanto equis '99, equis 3...? ¿Es que resulta difícil encontrar ideas nuevas, o lo que ocurre es que nos encanta tener más de lo mismo?
Bueno, los que estamos en la industria, en la prensa especializada, desarrollando juegos, etc., estamos cansados de topar con '97, '98, '99 y unos, doses y treses. Pero, desde el punto de vista del consumidor, hay que tener en cuenta que entre septiembre del año pasado y enero de este año son cuatro millones de usuarios los que acaban de comprar su PlayStation en Europa. Estos nuevos usuarios no han experimentado lo anterior, y las nuevas versiones son para ellos las primeras.
Es cierto también que el número de ideas originales no es muy alto. Muchos grupos se dedican a combinar ideas que antes se trataban por separado. Hubo un tiempo en que los géneros eran claros y definidos: acción, plataformas, aventura... Ahora, en cambio, podemos comprobar cómo confluyen varios estilos en un solo producto de naturaleza más compleja. Ésta es la tendencia generalizada, más que inventar. *Metal Gear Solid*, por ejemplo, uno de los títulos más esperados para 1999, congregará aventura, acción, interacción de personajes... Quizá acabe por constituir una categoría en sí mismo. Algunos se dedicarán a copiarlo, otros ingeniarán variaciones...

Están apareciendo títulos como *Baby Universe, Fluid* o *Music Creation for the PlayStation* de los que se desconocen todavía cifras de ventas, pero se puede decir que son ideas originales y desde luego amplían los usos de la consola. ¿Qué te parecen este tipo de juegos? ¿Se te ocurren otras utilidades para la máquina?
Este tipo de productos aporta variedad al entretenimiento que ofrece la consola. Yo creo que la tendencia en el futuro se encamina hacia una plataforma en la que los juegos (en el sentido clásico de la palabra) ocupen una parte importante, pero en la que también tendrán cabida otros tipos de entretenimiento que satisfarán los gustos de ciertos segmentos de usuarios, como simple variedad o como afición principal.
Hasta hace relativamente poco, el 90% de los consumidores eran chicos. Con productos así, habrá más chicas que apuesten por la plataforma, y también otros grupos de edad. Es un modo de ofertar variedad, pero también de atraer a otro tipo de consumidores. Además de la música, hemos pensado también en temas educativos, pero siempre ligados al entretenimiento, porque el aprendizaje en sí ya está ampliamente cubierto por el PC. Nos interesa la vertiente de «aprender mientras se juega», mediante personajes de Disney, Barrio Sésamo y cosas así. Experimentaremos con productos de este tipo en los próximos dos años.

¿Se está desarrollando software en Europa para PlayStation 2?
No [ríe]. De acuerdo: tenemos ideas. Pero ahora mismo ni Sony ni ningún grupo de los que trabaja en Europa está desarrollando nada para PSX2. Hay muchos rumores, pero no hay nadie que haya empezado a trabajar o diseñar un proyecto específico. Incluso os puedo decir que hay proyectos que se han puesto en marcha hace tres meses y que están destinados a la PSX original. O sea, que tenemos muy claro que a la máquina actual le queda bastante vida por delante todavía.

Entonces, cuéntanos, desde el punto de vista de un diseñador de software, cómo crees que será la programación para la nueva máquina. ¿Será más fácil, más divertida, con más posibilidades, te mueres de ganas de que llegue?...
Bueno, sin especificar sobre la segunda máquina de Sony, os diré lo que opino en general. Cada máquina tendrá sus prioridades, pero en el futuro estoy convencido de que los equipos de desarrollo serán más grandes que los actuales. Será muy importante saber trabajar en equipos más grandes, disponer de productores que sepan organizar las tareas de un mayor número de personas. Y ya sabéis cómo son los programadores, cada uno con su propio pensamiento creativo... Organizar todo eso será fundamental, porque los presupuestos van a seguir creciendo y, con ellos, los riesgos.
Se experimentará otro paso en la evolución de la programación de videojuegos. Será primordial contar con gente que pueda modelar y animar personajes, coches o lo que sea con una calidad superior, porque con máquinas más potentes se distinguirán mucho más los detalles en pantalla, de modo que los errores o imperfecciones se notarán sin remedio.
En programación, no creo que haya cambios dramáticos en cuanto a la inteligencia artificial. Quizá puedan llevarse a cabo más cosas porque contemos con más memoria, como por ejemplo efectos especiales. Y los conocimientos de física y matemáticas serán más necesarios de lo que lo han sido hasta ahora.

«EL FUTURO SE ENCAMINA HACIA UNA PLATAFORMA EN LA QUE TAMBIÉN TENDRÁN CABIDA OTROS TIPOS DE ENTRETENIMIENTO»
Juan Montes

Sabemos que será todo más complejo, pero ése es el tipo de reto que les gusta a los programadores.

¿Qué tiene que hacer alguien que quiera ser programador en una compañía de desarrollo de software? ¿Hay que estudiar algo en concreto?
Cuando contratamos a un programador queremos que tenga una titulación universitaria de tipo informático, orientado a gráficos o a inteligencia artificial. En ocasiones contratamos a titulados en matemáticas o física, pero que entienden muy bien la programación. Ése es el perfil que buscamos. Ha cambiado mucho en los últimos cinco años. Antes podías aprender tú solo en casa a programar juegos de 8 o 16 bits. Eran muy sencillos, en todos los sentidos. En la actualidad, para que un juego destaque en el mercado hace falta mucho más que afición. Y controlar un apartado como las 3-D no está al alcance de cualquiera.

¿Y desde el punto de vista artístico?
Por norma general, los diseñadores son gente que ha estudiado Bellas Artes, y que en la universidad o por su cuenta han trabajado con herramientas informáticas, software para modelar o animar por ordenador.

Sabemos que un chico español creó un juego bastante bueno con su Yaroze. Explícanos qué pasó.
Estáis hablando de Javier Ventoso. Javier diseñó un juego muy bueno con su Yaroze y lo presentó a una competición. ¡Pero llegó un día después de cerrarse el plazo! El concurso lo ganó un chico inglés, Chris Chadwick, que ahora ha conseguido empleo en Eight Wonder. Pero el trabajo de Javier nos gustó tanto como el de Chris, y así se lo dijimos. Le hemos aconsejado que busque un equipo y piense un diseño, porque nos gustaría trabajar con él. A ver si hay suerte.

¿Qué competiciones son ésas? ¿Con qué objetivo se organizan?
Organizamos competiciones para los miembros de la comunidad Yaroze europea, aunque también las hay para todo tipo de plataformas. A nosotros nos sirven para conocer nuevas ideas, y a los chicos, en ocasiones, para conseguir empleo en la industria como programadores.

Durante los dos últimos años, PlayStation ha sido la plataforma dominante. Pero las circunstancias están cambiando: Dreamcast está por llegar, Nintendo 64 experimenta una especie de resurgimiento y todavía queda mucho para PlayStation 2. ¿Cómo cree que será el futuro del panorama consolero?
Yo creo que Sega tenía que responder al mercado, y su respuesta ha sido Dreamcast. Tendrá que hacer un buen trabajo con la nueva plataforma, porque los resultados obtenidos con anteriores proyectos no han sido del todo satisfactorios. Ahora todo depende de cómo funcione Dreamcast para determinar el papel de Sega en el negocio de las consolas. Sega es muy buena en las arcade, de las mejores. Y Dreamcast es interesante. Es como una mezcla entre PC y consola, en parte porque querrán que convertir y programar para ella sea fácil, y en parte porque creen que Internet sea una cuestión importante.
A lo largo de este año veremos si estas decisiones se traducen en ventas significantes, y antes de eso, si Sega consigue que trabajen para su plataforma un gran número de desarrolladores. Lo que no sé es cómo han concebido el uso del entorno, porque los PC van a seguir creciendo en el mercado, eso es una realidad. PlayStation no pretende competir con el PC, lo que queremos es que tenga una identidad muy clara: que sea una plataforma para jugar. Interferir con el PC es algo que nos parece peligroso.
En cuanto a Nintendo 64, ahora cuenta con *Zelda*, que es el juego que su mercado estaba esperando. Pero, y después, ¿qué? Nintendo se limita normalmente a publicar tres o cuatro juegos de calidad, así que recibe poca atención por parte del consumidor. Dentro de un par de meses, cuando pase la novedad de *Zelda*, volverá a decaer el interés.
Nosotros preferimos tener constancia. Es bueno para nosotros, los desarrolladores pueden planear sus proyectos con tranquilidad y los consumidores no tienen que preguntarse si merece la pena comprar la consola este año o el que viene, porque siempre hay juegos en cartera.

¿Estás haciendo referencia a las dudas del consumidor ante la llegada de PlayStation 2?
Acabamos de emprender proyectos con presupuestos cercanos a los 300 millones de pesetas. Y todos ellos están destinados a la PlayStation original. No invertiríamos tanto dinero si pensáramos que la máquina dejará de venderse o de contar con el soporte de otros desarrolladores en los próximos 18 meses...
Nosotros opinamos que la competencia es buena, tanto para la industria como para el consumidor. Nos impulsa a mejorar nuestro trabajo. Pude conocer la Dreamcast en Japón y puedo deciros que no me quita el sueño. Nuestros ingenieros están trabajando, tienen sus planes, pero tampoco hay por qué correr. Cuando tengamos algo que decir, lo diremos.



«PUDE CONOCER LA DREAMCAST EN JAPÓN Y PUEDO DECIROS QUE NO ME QUITA EL SUEÑO»
Juan Montes

RIDGE RACER TYPE 4

Género: Carreras / **Editor:** Sony / **Fabricante:** Namco / **Disponible:** Abril

Coches que no parecen cajas de cerillas, ocho circuitos completamente diferentes e inéditos... ¿Seguro que esto es un *Ridge Racer*?

Increíble pero cierto: un *Ridge Racer* que ofrece novedades sustanciales y que, además, nos encanta. Parecía imposible, pero Namco lo ha vuelto a conseguir.

Son muchos los que quedaron decepcionados con *Rage Racer*. Si bien mantenía la mecánica arcade de sus dos antecesores, carecía del control de éstos, de las novedades que estaba ofreciendo el género con *V-Rally* y *F1 '97* (se imponía el derrape fácil, la improvisación, el freno de mano), de una gama más amplia de circuitos... Quizás el mayor golpe bajo fue que sus mejoras gráficas no se correspondían con sus jugabilidad. *Rage* no solventó ni uno solo de los defectos de las dos primeras entregas: los coches continuaban pareciendo cajas de cartón, sin amortiguación, que temblaban sobre la pista durante las repeticiones como si fuesen recortes de papel pegados sobre la tele; durante la partida, la cámara exterior sólo ofrecía un pegote con forma de coche que permanecía inmóvil en la parte inferior de la pantalla; a ambos lados de la carretera había aún una especie de pared invisible contra la que no debías chocar; un solo fallo suponía la pérdida de un par de posiciones; la IA de los enemigos era una mera conducta lineal, daba igual cómo condujeses tú porque jamás cambiaban de táctica y conocían perfectamente todos los circuitos; la sensación de velocidad se conseguía a través de texturas horizontales para el asfalto, eliminando cualquier parecido con la realidad a partir de los 100 km/h...



Ridge Racer Type 4 es justo lo que debiera haber sido *Rage Racer*: una continuación fiel de las virtudes del *Ridge* original y de *RR* que ha erradicado todos los fallos de sus ancestros. Sin embargo, Namco ha conseguido esto ignorando por completo a *Rage*, que también ofrecía algunas virtudes interesantes... ¿Te acuerdas del viento que sonaba en la tercera parte cuando circulabas demasiado cerca de una pared lateral, ajustándose al estéreo de la consola como un guante? Pues no lo encontrarás en *Type 4*. ¿Y recuerdas las cataratas del escenario con las que tantas veces te quedaste embobado? Pues tampoco las verás aquí. ¿Y sabes que *Rage* era compatible tanto con el mando digital como con el analógico y con todos los volantes del mundo? ¡Pues eso tampoco sucede con *Type 4*!



No te asustes, no es para tanto. Si los dos primeros títulos de la serie son famosos por algo, es porque eran tan difíciles que la única forma de controlarlos era con un mando digital. Con un volante o un NegCon te lo pasabas mucho mejor, pero resultaba más complicado alcanzar una buena posición. Y en *Type 4* sucede lo mismo, más o menos. Los sticks analógicos del Dual Shock no funcionan, aunque el mando sí vibra; el stick izquierdo del mando analógico normal (anterior al Dual) sí funciona, pero con este mando te pierdes las vibraciones del Dual; y si lo que tienes es un volante, lo pasarás en grande con cualquier modelo, pero los más antiguos (como el Per4Mer) funcionarán sólo sin pedales.

Todos conocemos a los simpáticos chicos de Namco: con cada juego que crean, obligan a los usuarios de PSX a comprar un periférico. *Time Crisis* no funcionaba con las pistolas que había por entonces, sólo con la GunCon; cuando salió *Ridge Racer* el único mando analógico que existía era su NegCon; *Tekken 3* fue uno de los primeros títulos compatibles con la vibración del Dual Shock... No tienen remedio.

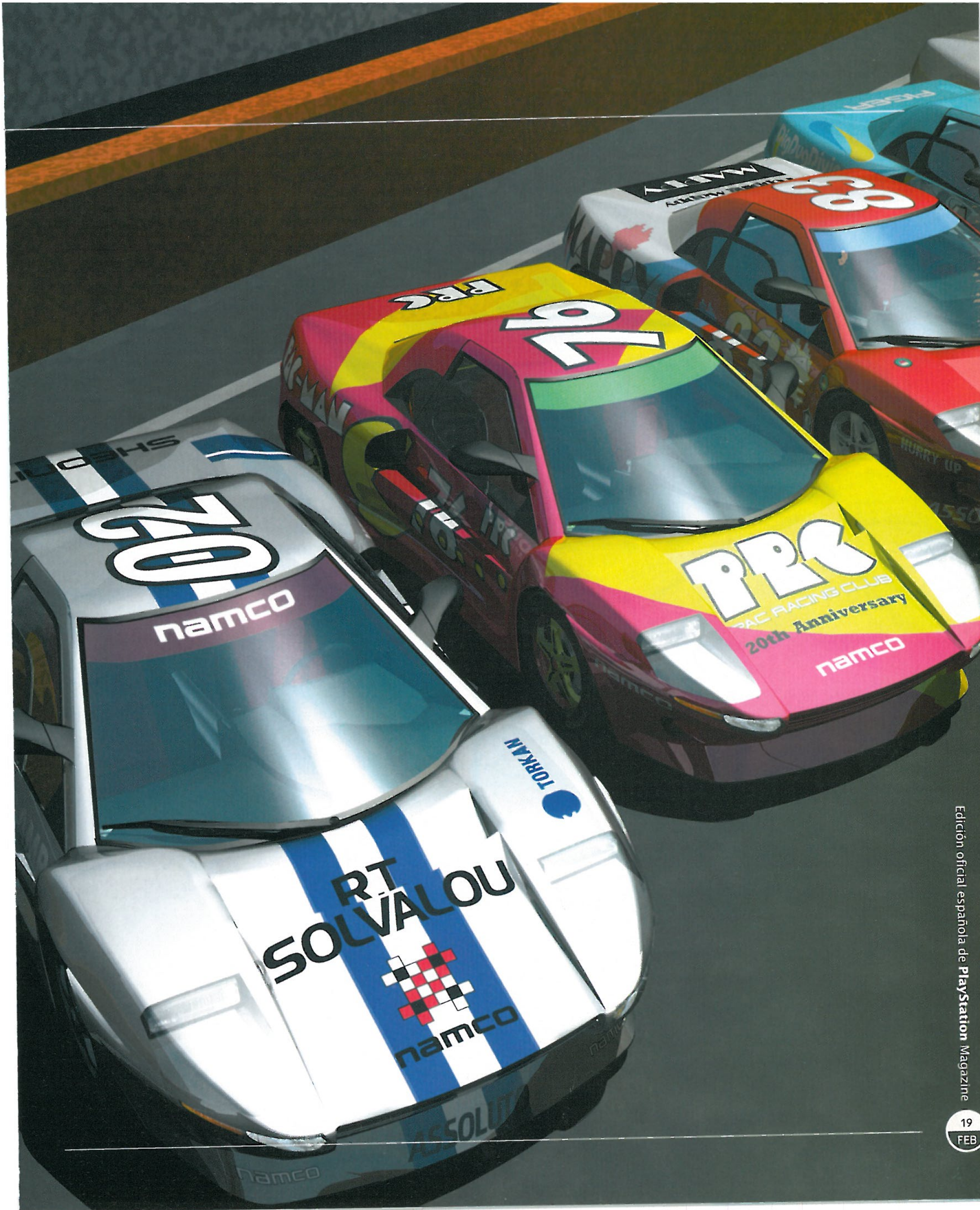
Lo que tendremos que comprar esta vez será el ya famoso JogCon, una especie de Dual Shock que vibra pero carece de sticks, con todos los



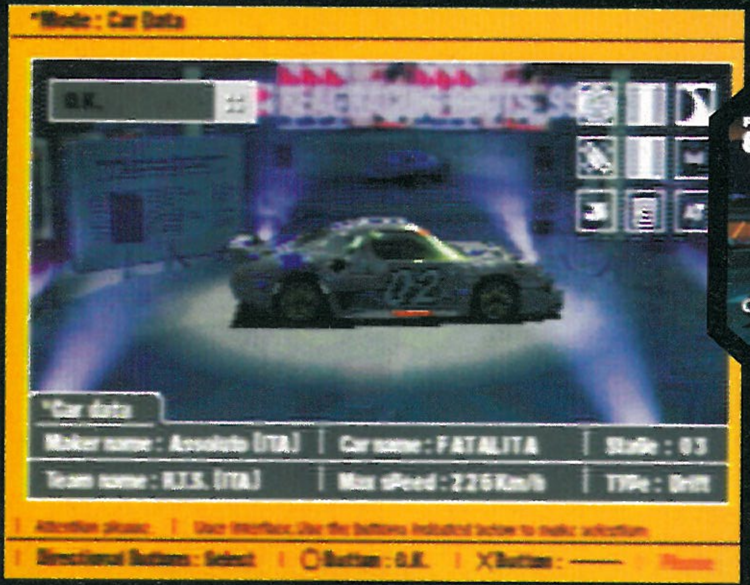








namco
R.T.
SOLVALOU
namco
TORKAN
PRC
PAC RACING CLUB
20th Anniversary
namco
HURRY UP







RRT4 ES LO QUE DEBIERA HABER SIDO *RAGE:* UNA CONTINUACIÓN QUE ERRADICA LOS FALLOS DE SUS ANCESTROS.

controles del mando digital de Sony y con un pequeño volante analógico en el centro. Bueno, la verdad es que nadie tendrá que comprarlo si no quiere, porque insistimos en que *Ridge Racer Type 4* coincide con sus mayores en el sistema de control: el digital es mucho más fácil, sencillo y adictivo. En cualquier caso, tendremos tiempo para confirmarte todo esto antes de que el juego se comercialice en abril.



Type 4 es rápido, rapidísimo. Funciona a 60 cuadros por segundo en alta resolución, sin pérdidas de *frames* en ningún momento, gracias a un sistema de renderización revolucionario. Como te contamos en el reportaje sobre gráficos que publicamos hace unos meses (*En busca de la perfección, PSMag 20* y *PSMag 21*), los escenarios de un juego no están renderizados por entero, sino sólo el área en que te encuentras. En un juego de carreras, está renderizado un trecho de circuito por delante de ti y otro trecho similar por detrás, de forma que en cualquier momento puedes mirar hacia atrás para ver si alguien te persigue (mediante el típico botón de retrovisor). Hay algunos juegos con una opción de retrovisor constante en la vista interior del coche, como *Colin McRae* o el propio *Rage*, que te permiten ver en todo momento la totalidad del área renderizada.

El problema es que todo el escenario renderizado detrás de ti se traduce como «menos renderizado por delante», y por eso en la mayoría de los juegos resulta fácil ver cómo los polígonos aparecen de la nada (aunque otros juegos, como *Wipeout 2097, SCARS, Rollcage* o *C3 Racing*, evitan esto introduciendo fondos prerrenderizados, fundidos en negro, cambios bruscos de rasante, etc.). La forma que algunos títulos tienen de evitar estas apa-

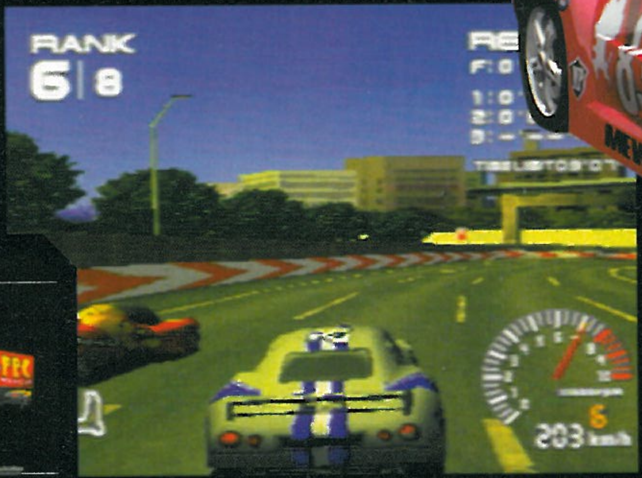
















AL RENDERIZADO DESPLAZADO HAY QUE SUMARLE UN MOTOR 3-D QUE ES UNA MARAVILLA... *TYPE 4* ES UNA OBRA MAESTRA.

riciones de polígonos es reduciendo su número, como hizo Infogrames con *V-Rally*: menos polígonos y texturas más complejas. Así, la consola se ahorraba muchos cálculos matemáticos y reproducía constantemente las mismas texturas, complicadas pero constantes, haciendo que tanto los coches como los cuadros por segundo fluyesen rápidos como el viento. El problema de esto era que los coches de *V-Rally* parecían de papel. Desde que veías una curva a lo lejos hasta que llegabas a ella pasaba poco menos de un segundo, la percepción de las distancias era errónea, la conducción demasiado complicada y la sensación de realismo muy mejorable.

Lo que nunca se nos había ocurrido es lo que ha hecho la gente de Namco con este nuevo *Ridge*: ¡desplazar el área de renderizado! La consola, en lugar de renderizar un tramo por delante del coche igual de amplio que el de detrás, renderiza un pedazo enorme por delante y poco más que unos metros tras el vehículo. Y para que no puedas ver cómo desaparece todo detrás de ti, se ha eliminado el botón de retrovisor. En su lugar, en la vista interior del coche encontrarás un pequeño espejo, en la parte superior de la pantalla, en el que verás justo lo que tienes detrás, pero no podrás apreciar lo que desaparece más allá. Si un espectador no aparta los ojos de este retrovisor, verá desaparecer de repente bloques de polígonos enormes, curvas y edificios enteros; pero el jugador, pendiente como está de lo que tiene delante y mirando el retrovisor durante apenas medio segundo, jamás aprecia un solo fallo gráfico. Y a cambio de esto, la consola se ahorra una cantidad de polígonos de tu retaguardia enorme, pudiendo generar una superficie de escenario ante ti que dejaría en ridículo todos los trucos y técnicas utilizadas por *V-Rally, Wipeout 2097, GT, Colin McRae*...

La extraordinaria capacidad que este tipo de renderización confiere a la consola hace posible que los cuadros por segundo sean siempre los mismos, la resolución alta, el campo de visión superior a todo lo que se ha visto en una consola (incluido el *Sega Rally 2* de Dreamcast), la suavidad inmejorable, la cantidad de polígonos texturados en movimiento inigualable, los efectos de luz sorprendentes...

A la genial idea del renderizado desplazado hay que sumarle un motor 3-D que es una auténtica maravilla. Sólo podemos compararlo con el de arcades de la talla de *ManxTT, Sega Rally Championship 2* o *Touring Car Championship* (todos de Sega, reina indiscutible de las recreativas de carreras). La suavidad con la que los coches se mueven, la sensación de velocidad, el realismo de los coches durante los *replays*, la brillantez con que se integran en el escenario (en ningún momento parecen ajenos o distintos a cuanto les rodea, como en la mayoría de los juegos de este género), la fluidez de las curvas, la sensación de inercia y amortiguación... La potencia de este motor es inaudita. Y, gracias a esto, el modo para dos jugadores a pantalla partida funciona mejor que ninguno de cuantos hemos visto en PlayStation: el campo de visión es incomparable, la velocidad es LA MISMA que la del modo para un jugador, los efectos de luz se mantienen intactos... *Type 4* es una obra maestra.

Otra de las ventajas del motor 3-D y la innovadora renderización desplazada es que no son necesarios los trucos clásicos para aumentar la sensación de velocidad: el ojo de pez y las poco realistas texturas horizontales. La ausencia de ojo de pez (técnica mediante la cual todos los polígonos tienden hacia un punto de fuga muy cercano, justo en el centro de la pantalla) impide que los coches de tus adversarios «se estiren» cuando pasas junto a ellos, como sucedía en *GT, V-Rally, Wipeout 2097* o las anteriores partes de la serie *Ridge*. Aquí todos los vehículos mantienen la perspectiva y las dimensiones que tendrían en la realidad, en todos los casos. Esto, dicho así, puede parecer algo poco importante, porque ya estamos acostumbrados a pasar junto a un coche que se estira como si fuese de goma en títulos como *GT* o *Rage Racer*, pero cuando adelantes a alguien por primera vez en *Type 4* notarás la diferencia, puedes jurarlo.

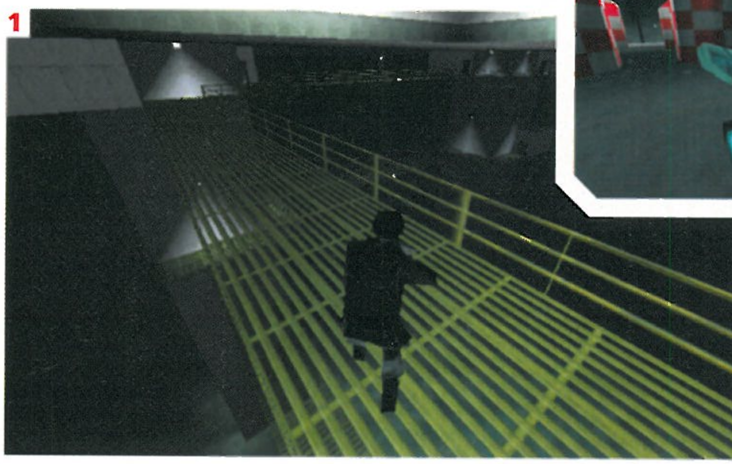
En definitiva, *Ridge Racer Type 4* es una apuesta segura. Tiene todos los ingredientes necesarios para convertirse en el nuevo rey de las carreras de PlayStation, tanto en calidad de simulador como de arcade. Aunque se echan en falta ciertas cosas, como las posibilidades mecánicas que ofrecen *GT* y *C3 Racing*, las virtudes del nuevo trabajo de Namco son tantas y tan novedosas que resultará irresistible para cualquier amante de las carreras que se precie de serlo. Un título indispensable que seguiremos exprimiendo a fondo en los próximos meses. Si le encontramos algún defecto (algo poco probable), te informaremos de ello.





[1] El ruido de las botas sobre el puente comporta una muerte segura. [2] Quédate quieto ahí. [3] Podría haber abierto esto primero...

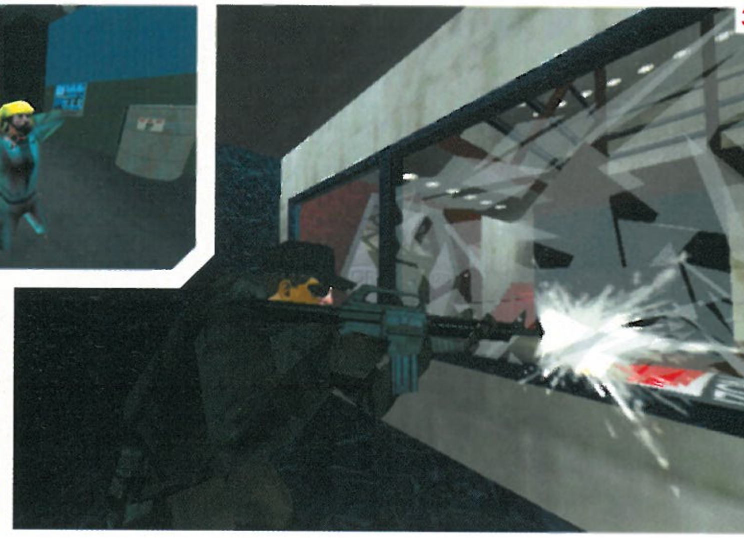
1



2



3



RAINBOW SIX

No hay límites para una banda de mercenarios de élite sin escrúpulos.



Género: Acción/Estrategia

Editor: Proein

Fabricante: Rebellion

Disponible: Abril

Tu misión es controlar a seis soldados armados hasta los dientes, asaltar edificios, asesinar a los jefes enemigos y manejar grandes armas. Este cruce entre Doom **y** Metal Gear **ya ha empezado a dar guerra en los PC y pronto irrumpirá también en PlayStation.** PSMag **se puso el uniforme de trabajo, se infiltró en la oficina de Jason Kingsley (director creativo del juego) y lo acribilló a preguntas para sonsacarle todo tipo de información.**

Describe el juego en 100 palabras.

Rainbow Six te pone al mando de una unidad de élite de fuerzas especiales anti-terroristas que la OTAN ha desplegado por todo el mundo. Se trata de una organización ultra secreta creada para proteger al planeta de toda clase de violencia. Es un juego de acción trepidante en primera persona. Todas las armas se han diseñado de manera que se asemejen lo máximo posible a sus homónimas reales, eso significa que un solo disparo puede ser lo bastante efectivo como para llegar a matar. El título también incluye una parte importante de planificación que deberás tener en cuenta si quieres ser eficiente en el juego. Si no prestas suficiente atención a la configuración de las misiones es probable que no puedas completar algunas de las (misiones) más avanzadas del juego. Es decir, que para finalizar el juego con éxito es necesario combinar ambas funciones, la de planificación y la de ejecución.

¿Hay algún elemento nuevo en el apartado de la jugabilidad que permita desmarcar a Rainbow Six **del resto?**

Sí, mucha acción realista contra peligrosos enemigos. Si haces un paso en falso, mueres. Además de la acción destructora hay una misión muy importante de planificación en la que debes seleccionar y equipar a los miembros de tu equipo, así como decidir en que momento preciso del juego entrarán en escena cada uno de ellos.

¿Cuál es la mejor parte del juego?

Esconderte tras una esquina y ser capaz de recordar la posición de los enemigos para poderles disparar antes de que ellos lo hagan contra ti. Puedes seleccionar la perspectiva de cada personaje y ver por sus ojos con el D-pad. Esto significa que es muy importante que sitúes al soldado correcto en el equipo apropiado y en el lugar pertinente, de lo contrario podría suceder que no tuviera los recursos suficientes para, por ejemplo, volar el objetivo escogido una vez que consigue llegar a él.

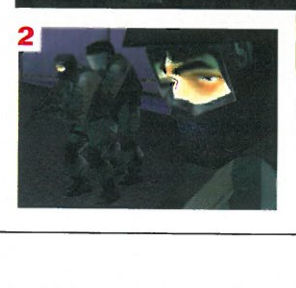
A estas alturas seguro que ya habrás visto algo de Metal Gear Solid, **¿cómo compararías** Rainbow Six **con él?**

MGS es fantasía y más fantasía, no intenta ser realista, por lo que creo que una comparación,

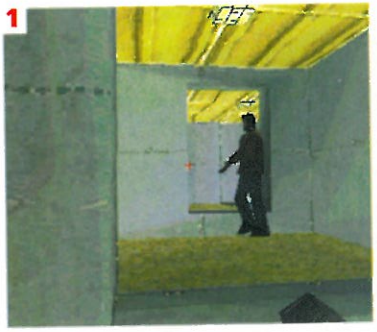
1



2

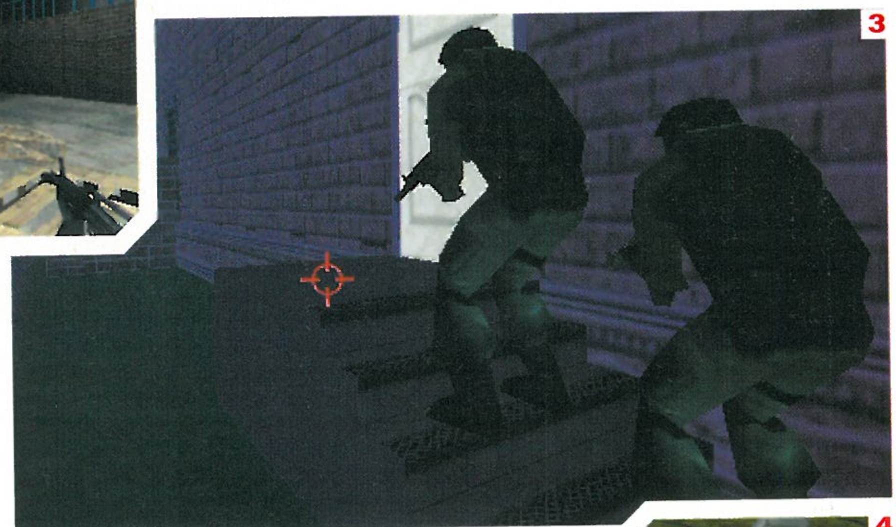


[1] Un figura enigmática.
[2] Tres de seis no está mal.

1


2


[1] Ésa es la idea: primero envía a tu compañero a criar lombrices. [2] Cárgate a los malvados enemigos. [3] La llave está bajo la esterilla. [4] Un útil punto de mira marca el lugar exacto donde debes disparar. [5] Dispara contra todo. Aniquila al mundo entero.

3


a menos que decir que ambos son grandes juegos, es como preguntar qué son mejores, si las manzanas o las naranjas. La ambientación de ambos juegos es muy buena. En *Rainbow Six* no recoges armas enemigas ni encuentras *power-ups* esparcidos por el nivel. ¿Qué soldado profesional se arriesgaría a recoger un arma que no es suya sin tan siquiera haberla probado antes cuando su vida depende de ella? Además, podría ser una trampa.

¿En qué otros juegos ha trabajado el equipo de Rainbow Six **con anterioridad?**
Rebellion ha trabajado en *Alien Vs Predator, Checkered Flag, SkyHammer* y está desarrollando en un montón de nuevos juegos cuyos lanzamientos tendrán lugar a lo largo de este año, incluido *Aliens Vs Predator* para Fox Interactive.

¿Por qué deberíamos elegir Rainbow Six **entre todos los títulos disponibles?**
Los profesionales que conforman el equipo de Rebellion se han dejado en él sangre, sudor y lágrimas. Estamos intentando hacer algo original, más que copiar el trabajo de otros. Por encima de todo, este juego transmite una jugabilidad muy distinta a la de los títulos de disparos tradicionales. El equipo ha trabajado duro para crear un juego de simulación en lugar de un *shooter* tradicional. No estamos intentando recrear una partida de parchís, sino diseñar un juego absorbente y tenso de fácil comienzo, pero de difícil dominio. Esperamos que la gente pueda experimentar con *Rainbow Six* emociones más sofisticadas de las que se obtienen con los típicos juegos de correr y disparar.

¿Hay algo en el juego que sea totalmente nuevo?
Un montón de cosas, pero si te cuento demasiado la competencia podría robarnos las ideas. El motor de juego es completamente nuevo, ultrarrápido, algo nunca visto antes en PlayStation. La IA está diseñada para adaptarse a las acciones de los jugadores y mantener su interés durante todo el juego. Si tropiezas o haces ruido demasiado pronto en determinadas misiones, se te podrían complicar las cosas, porque pondrías en guardia a los terroristas alertándolos de tu ataque inminente.

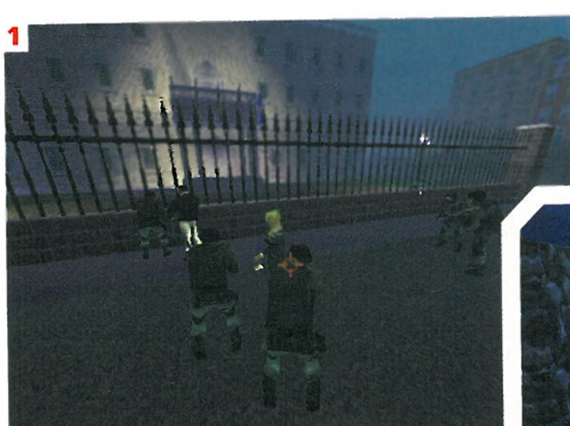
Hay rumores de que la IA oscila entre buena y no tan buena (parece que en la versión para PC no es posible dar marcha atrás si te encuentras en un callejón estrecho y tu equipo se ha quedado rezagado). ¿Qué hay de cierto en esto?
Estamos desarrollando un título completamente original para PlayStation basado en la misma licencia que la versión para PC. Entre ambos juegos no hay, sin embargo, más relación que una historia de fondo similar y los escenarios inspirados en el libro, pero incluso esto se ha reinterpretado para adaptarlo al juego. La IA es muy sofisticada. Nuestra idea es distribuir a los miembros del equipo a lo largo de la misión de manera que cada uno de ellos realice una tarea específica, más que tener a un grupo de gente pegados a tus faldas a todas horas (a menos que los escojas a propósito para que te acompañen).

Explica el sistema de control. ¿Cómo funcionará Rainbow Six **con el pad digital, el analógico o el ratón?**
Por el momento, seguimos trabajando en el sistema de control. Todavía se tiene que mejorar y lo seguiremos retocando hasta la fecha de lanzamiento. En la actualidad el juego funciona con el pad digital y el analógico. ¿Cuál de ellos funciona mejor? Depende de las preferencias del jugador. Yo todavía no me he acostumbrado al pad analógico, pero el resto de mi equipo está convencido de que es el más efectivo. De momento, no hay planes para que el juego sea compatible con el ratón, pero se podría incluir esta opción si se considera necesario.

Cuéntanos un secreto del juego que no hayas explicado a nadie.
Cada vez que he intentado pasarme el juego me han matado en el tercer nivel...

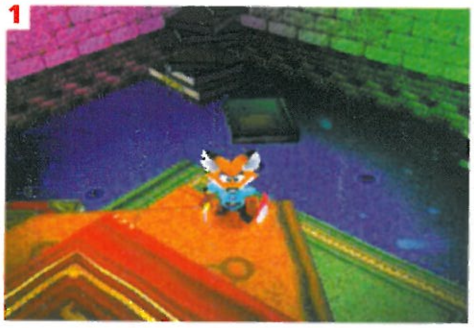
4


5


1


2

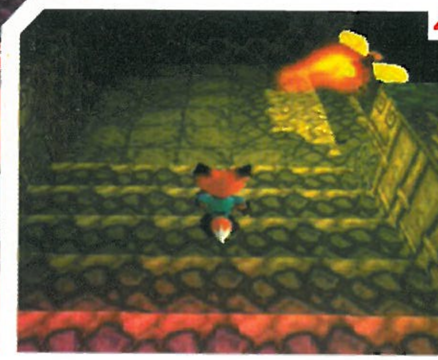

[1] Otro día, otra embajada, otro terrorista. [2] Una sección de uno de los niveles en 3-D del juego.







[1 -2] El movimiento de la cámara ofrece una nueva perspectiva de este mundo trepidante. [3] La lava y el pelaje de zorro son una combinación maloliente. Y dolorosa. [4] ¿Qué es eso que brilla al final de las escaleras?



KINGSLEY

Las aventuras del zorro, el nuevo justiciero de PSX... Y no va enmascarado.

Género: Aventura de acción

Editor: Psygnosis

Fabricante: Psygnosis

Disponible: Marzo

Más sobre dragones, marsupiales y, sobre todo, cocodrilos. Kingsley el zorro es el nuevo fichaje del reino animal para PlayStation. Pero, ¿no es éste otro caso del mismo perro con distinto collar? James Smith de Psygnosis discrepa con vehemencia...

Describe el juego en 100 palabras.

El Reino de la Fruta ha sido conquistado por el mago Bad Custard, un malvado roedor. Ha robado el libro de magia de la reina y está utilizando sus hechizos para convertir a los Caballeros Auténticos en sus malvados aliados. Kingsley tendrá que esquivar cañones, aplastar bloques, manejar una sierra, saltar por encima de lava y trampas de ácido y resolver un montón de complicados puzzles que hacen que el mismísimo *Tomb Raider* parezca más soso y repetitivo que un plato de lentejas. Deberá combatir contra enemigos despiadados y sanguinarios, como ballenas asesinas armadas con grandes mazas y ratas-soldado con largos arcos, y descubrir quién está envenenando la cerveza de la aldea y demás dramáticos misterios.





[1] Parece que al colega azul le apetece pastel de zorro. [2] Perdona, tío, pero ya me iba.



No hay moros en la costa, no hay lava... Esto no durará mucho.

Sabemos que Kingsley es un zorro, ¿podrías contarnos algo más sobre él?

Kingsley es un cachorro huérfano. En su destino reside la llave del futuro bienestar del Reino de la Fruta. Debe convertirse en Caballero Auténtico, viajar hasta los lejanos confines del Reino de la Fruta, rescatar a los Caballeros Oscuros que están esclavizados por culpa de un hechizo y llevar al malvado Bad Custard ante la justicia.

¿Hay algún elemento nuevo en la jugabilidad que desmarque a Kingsley del resto de títulos?

Kingsley es más consciente de su entorno que cualquier otro personaje con el que hayas podido jugar. Esto significa que Kingsley





se asegura de comprobar que caes en todos los elementos que puede recoger, enemigos y personajes cercanos, guiándote hacia lo que pudiera quedar fuera del ángulo de la cámara. El sistema de combate es muy rápido y requiere que el jugador haga algo más que abalanzarse sobre un malo y apuñalarlo con furia. La gracia es que esta opción me ha ayudado en varias ocasiones a encontrar objetos perdidos que estaban demasiado altos. Debes usar el escudo para rechazar ataques fieros y contraatacar rápidamente mientras tus enemigos sean vulnerables. Permite una jugabilidad que pone los pelos de punta, en serio.

¿Qué es lo que hará que la gente no pueda dejar de jugar?
Bueno, ¿quién va a salvar al Reino de la Fruta si no lo haces tú?

¿En qué juegos ha trabajado antes el equipo de Kingsley?
Éste es nuestro primer juego juntos como equipo, pero os voy a facilitar detalles de lo que un par de estos chicos han hecho con anterioridad: Scott, nuestro jefe artístico, fue el jefe artístico de *Croc*. Pete, el programador jefe, trabajó en *Microcosm*, lo que es genial, porque nos ha proporcionado horas de munición para tomarle el pelo.

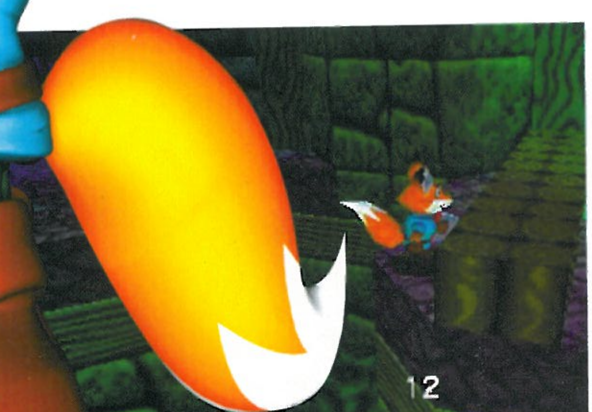
¿Por qué los aficionados deberían decantarse por este juego?
El elemento más estimulante de Kingsley es que se trata de un híbrido de géneros ya existentes. Es una excitante amalgama de plataformas, aventura y exploración con una mecánica de combate muy rápida. Esta combinación nos ha permitido crear un producto con una jugabilidad muy variada.

¿Puedes detallarnos la profundidad, cantidad de niveles y apariencia del juego?
El mundo exterior del Reino de la Fruta está dividido en varios pueblos preciosos. Cada uno de ellos tiene un problema que Kingsley debe solucionar lo mejor posible. En algún lugar de estos pueblos hay una serie de mazmorras que Kingsley tiene que explorar, y vencer además al jefe que se encuentra en su interior. Ah, y en todos los pueblos hay un castillo en el que tendrás que encontrar y vencer a un Caballero Oscuro para convertirlo de nuevo en Caballero Auténtico. A medida que el juego avanza, Kingsley debe descubrir cómo entrar en esas fortificaciones.

Cuéntanos un secreto del juego que no hayas explicado a nadie.
Escondida en las profundidades de las Ruinas del Castillo de Reggie hay una nevera, ¡con un apio y una zanahoria parlantes atrapadas en el interior! Después del propio Kingsley, éstos son mis personajes favoritos del juego.

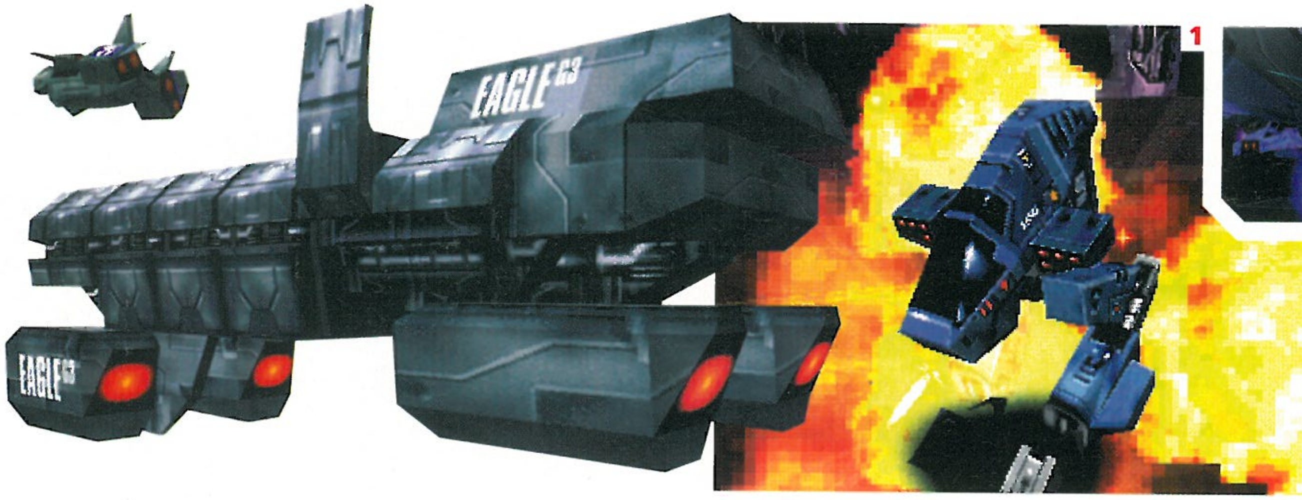
El título emplea unos magníficos efectos de luz, y la verdad es que Kingsley es un personaje bastante carismático.

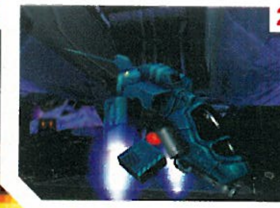






Kingsley rodeado de cangrejos. Mejor será evitarlos. No nos gustan sus pinzas.

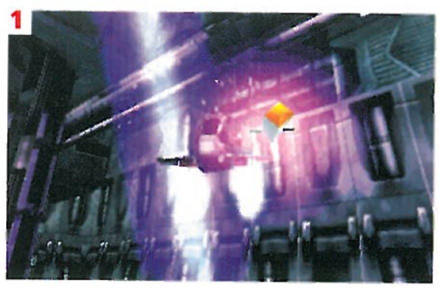




[1] Con sus augustas salvas, la augusta nave escapa majestuosa a las llamas. [2] O sea, que cuidadito con ella.

G-POLICE: WEAPONS OF JUSTICE

La patrulla G ha vuelto. ¿Dónde dejamos las esposas espaciales?





[1] ¡Toma iluminación! Impresionante. [2] Surgen de nuevo los mismos ángulos de cámara.

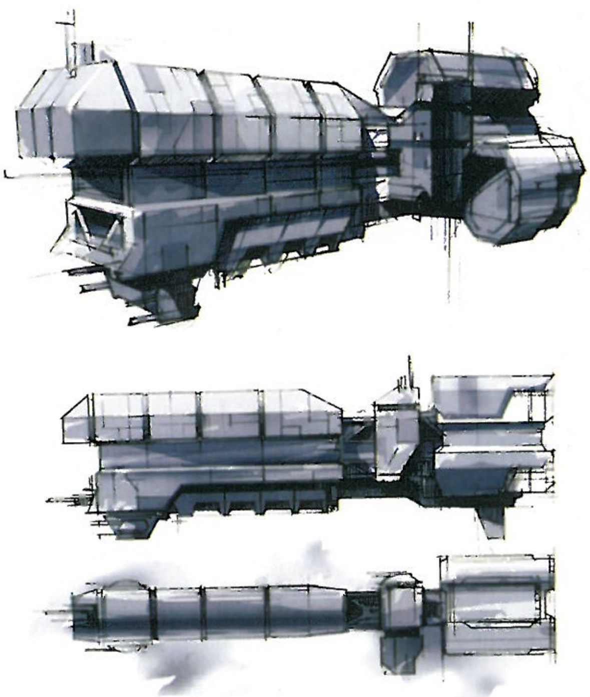
Género: *Shooter* en 3-D
Editor: Psygnosis
Fabricante: Psygnosis
Disponible: Abril

Atrapar criminales futuristas nunca ha sido cosa fácil. Por suerte, en esta ocasión contamos con un impresionante arsenal balístico y nuevos juguetes para convencer a los bribones de que lo mejor es que se calmen y vengan a nosotros cual corderitos. Si no hay manera, siempre puedes poner esa artillería en funcionamiento, como dice Stuart Wheeler, de Psygnosis. Por las buenas... o por las malas.

¿G-Police: Weapons Of Justice es simplemente más de lo mismo con algún nuevo nivel?
¡No! Bueno, sí... pero no. *GP: WOJ* es mucho más que una simple secuela. En el equipo nunca hemos estado interesados en diseñar un simple disco de misiones, o una secuela a secas («más de lo mismo», como vosotros decís), así que nos hemos preocupado bien en evitarlo a toda costa. En esta entrega hay 30 niveles nuevos, cinco vehículos para escoger (en lugar de dos, como en el caso de *GP*), ciudades completamente nuevas y mejoradas, más de 25 armas nuevas, más enemigos, una inteligencia artificial perfeccionada, nuevos efectos especiales, nueva música... En resumen, lo hemos reescrito casi todo.

Háblanos de los nuevos vehículos del juego. ¿Qué aporta cada uno de ellos al nuevo título?
Los cinco vehículos entre los que podrá escoger el jugador son el Havoc y el Venom (de *G-*





Police), y el Rihno, el Raptor y el Corsair. El Havoc y el Venom son naves rápidas y muy manejables. Sus principales virtudes residen en su tiempo de respuesta y el comportamiento que desarrollan ante las amenazas aéreas. El Venom es el modelo más rápido y fácil de manejar. El Rhino es un vehículo de tierra acorazado muy veloz, y puede circular entre las aglomeraciones de la ciudad con facilidad. Por supuesto, no tiene defensas antiaéreas, lo suyo es transportar tropas para su despliegue. El Raptor es un vehículo de tierra pesado. Está diseñado para albergar y transportar un arsenal potente. Sus habilidades aéreas son limitadas (con un salto planea durante un breve instante) y puede decirse que es, más que nada, una plataforma de armas potentísima. El Corsair es un avanzado caza multi-usos de la Marina; se emplea sobre todo en el espacio, aunque también actúa en una atmósfera con gravedad.

En el juego original era difícil hacerse con el funcionamiento de los controles. ¿Qué cambios se han hecho en este sentido?
Bien, éramos conscientes de los problemas que tuvieron los jugadores con el juego original, así que hemos remodelado los controles. En *G-Police*, permitían realizar casi cualquier maniobra aérea, pero hacía falta ajustar altura, giro, velocidad e impulso vertical continuamente. El Havoc y el Venom eran un poco inestables, y la verdad es que se hacía necesario pasar por el entrenamiento antes de pilotarlos. La accesibilidad ha sido nuestro propósito desde en primer día en *GP: WOJ*, pero tampoco queríamos sacrificar las técnicas más avanzadas para el jugador experimentado. Una característica importante es la opción de deceleración automática, que provoca que la nave se vaya parando cuando sueltas la tecla de aceleración. Muchos principiantes encontraban difícil el ajuste de la velocidad mediante la combinación de los controles de acelerar y decelerar. Si sólo tienes que soltar el botón de aceleración para reducir la velocidad, tienes un problema menos del que preocuparte.

¿Se utiliza el mismo sistema de «cúpulas conectadas»? ¿Cuantas cúpulas hay? ¿Qué nos dices de las partes con túneles?
En el *G-Police* original, las cúpulas estaban conectadas por túneles, pero los vehículos aceleraban de modo instantáneo a través de los túneles con un súbito flash de luz. En *GP: WOJ* hemos conseguido hacer de la navegación por los túneles una experiencia en tiempo real.

¿Todavía se trata de un juego basado en misiones? Descríbenos tu misión preferida.
Mis misiones preferidas son seguramente las primeras, porque tienen muy en cuenta la curva de aprendizaje sin que ello afecte a la variedad o al interés. La inclusión del texto que aparece en las dos primeras misiones con cada nuevo vehículo ayuda bastante. Este texto se puede ocultar, si el jugador quiere volver a emprender una misión o si ya se siente seguro con la nave.

Háblanos del armamento más reciente.
Entre las preferencias del equipo sobre las nuevas armas se encuentran los misiles de persecución HKIIr del Rap-

1

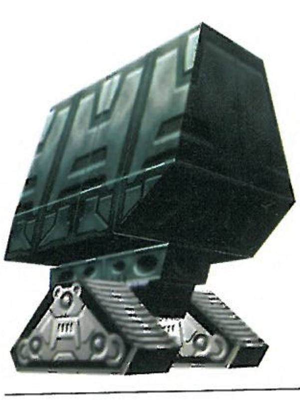

2

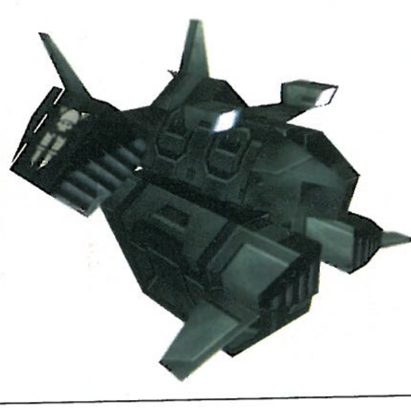

[1] ¿Cómo ha llegado *Airwolf* ahí? [2] Fuerzas de apoyo en tierra, útiles para arrestos complicados.

1


2

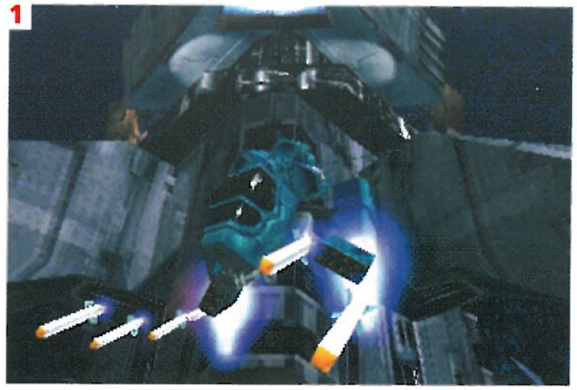

[1] El Corsair, uno de los nuevos, manejable y muy veloz. [2] El Havok original todavía es capaz de dar una buena tunda a los ilusos que huyen con el botín a cuestas.

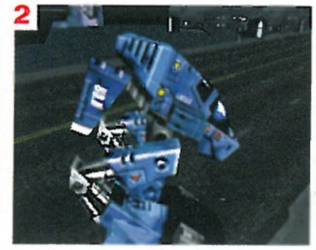


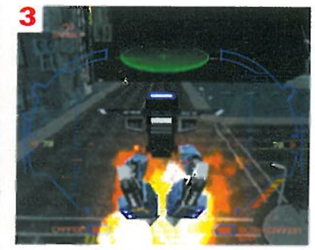


G-POLICE: WEAPONS OF JUSTICE









[1] Vamos a volar. Ay del caco que se atreva a asomar la nariz. [2-3] Ataque desde tierra. ¡Nueva característica!



tor. Son pequeños misiles que se disparan en conjuntos de ocho, y que realizan unos giros increíbles. Aunque destruyan su objetivo, permanecen en los alrededores en busca de un nuevo blanco. También están el cañón antiaéreo Harbringer, el cohete Sonic, el misil de persecución Gemini, el cohete dirigido Helix, el misil Concussion y mucho, mucho más.

Háblanos de la parte del espacio exterior del final.

La sección del espacio exterior es la última del juego y el clímax de la historia. De momento no os puedo desvelar mucho sobre ella, excepto que no es un simple añadido, sino que se trata de una parte plenamente integrada en el juego.

¿De qué aspecto del nuevo título estás más orgulloso? ¿Hay alguna parte que merezca especial atención?

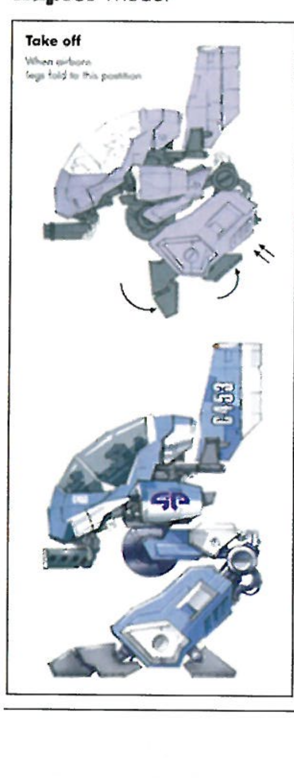
Tenemos mejores misiones, un mayor número de polígonos para cada elemento, una inteligencia artificial más compleja, mejor iluminación, nuevos vehículos, nuevos modelos de vuelo, secuencias de vídeo integradas en el juego mismo, túneles reales, HUDs mejorados... El milagro es que hemos conseguido perfeccionarlo todo en un título que ya llevaba PlayStation más allá de sus límites.

Cuéntanos un secreto sobre el juego, algo que no hayas contado a nadie.

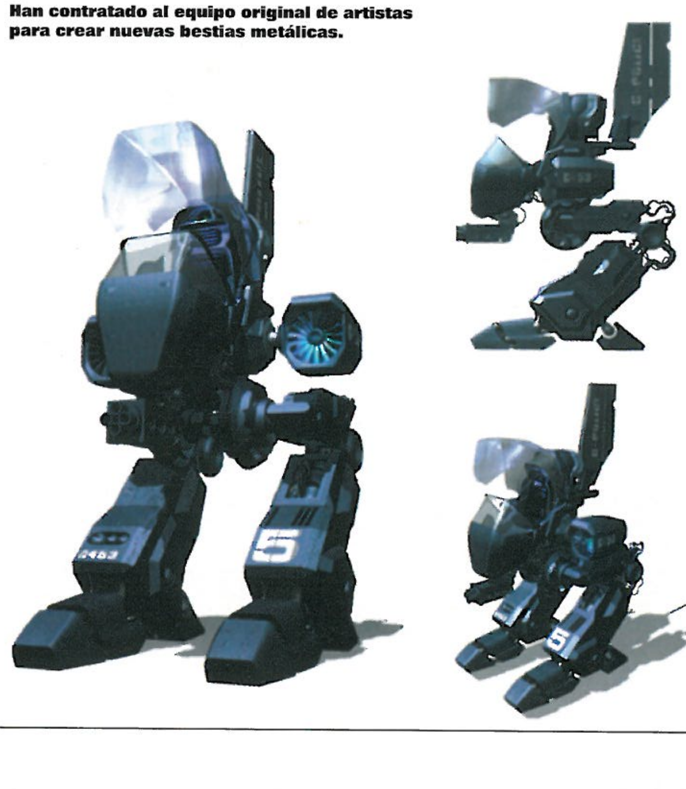
A ver... ¿qué puedo decir? Bueno, puedo revelar que será posible hacerse con la tira de secretos y *bonus* al completar las misiones a la perfección, o llevar a cabo ciertas tareas: más de diez misiones secretas o de *bonus*, una galería de arte conceptual y unas cuantas cosas extra aquí y allá. ¿Más secretos? Pronto, muy pronto.



Raptor Model



Han contratado al equipo original de artistas para crear nuevas bestias metálicas.





Psygnosis vuelve al ataque con lo mejor que sabe hacer: un juego de carreras.



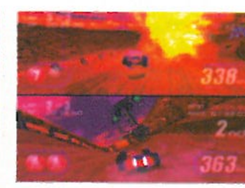
La opción para dos jugadores es soberbia.



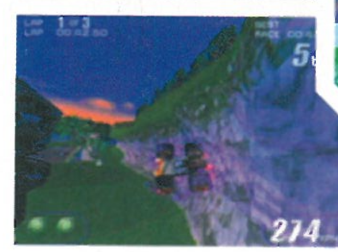
WipeOut, Formula 1, Destruction Derby* y sus respectivas continuaciones fueron, durante mucho tiempo, los reyes de las carreras en el entorno PlayStation. De hecho, todavía ningún simulador de Fórmula 1 ha alcanzado al original de Psygnosis; *WipeOut 2097* sigue siendo el mejor y más rápido juego de carreras de nuestra consola, y los destrozos de *DD2* continúan siendo inimitables. Por desgracia, tras todas aquellas maravillas, la compañía del búho ha tenido una temporada bastante baja: *Shadow Master, ODT, Psybadek...*, títulos que a duras penas han conseguido obtener la calificación de «decentes». Ahora, la brillante continuación de *Colony Wars* será sucedida por *Rollcage*, un juego rápido e innovador que nos ha sorprendido. Junto con *WipeOut 2097*, ¡*Rollcage* es el arcade de carreras más divertido y frenético que se ha visto nunca!

«Divertido». Ésa es la palabra que mejor define a *Rollcage*. La acción durante la carrera es constante y variada, y los vehículos alcanzan velocidades astronómicas. Además: misiles rastreadores, agujeros temporales, turbos increíbles... Cada circuito cuenta con varias bifurcaciones y algunos tramos secretos, y todos los escenarios están diseñados para aumentar al máximo la sensación de velocidad. Lo mejor, sin embargo, es la posibilidad de derruir edificios con misiles y bombas para que los escombros obstruyan el paso a quienes te siguen.



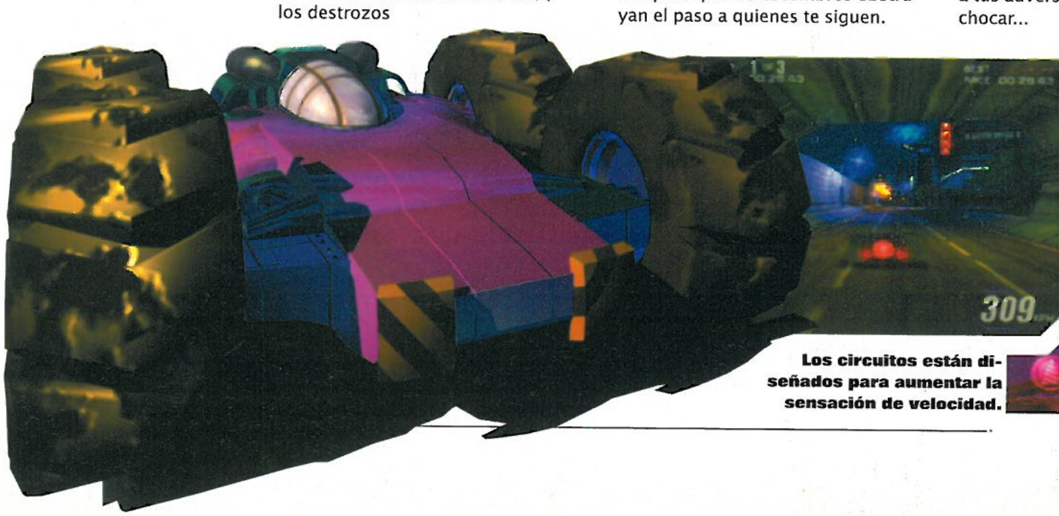






Puede que *Rollcage* te parezca uno más, pero cambiarás de idea cuando lo veas en movimiento.

Una idea fantástica que, de paso, pone de manifiesto la aparentemente inagotable potencia de nuestra consola: pedazos de roca envueltos en llamas que caen del cielo, como una lluvia apocalíptica, aplastando a tus adversarios y haciéndoles chocar...





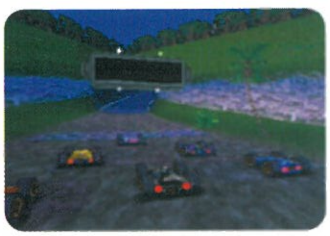
Los circuitos están diseñados para aumentar la sensación de velocidad.

■ EDITOR	**Psygnosis**	■ ORIGEN	**Gran Bretaña**
■ DISPONIBLE	**Marzo**	■ GÉNERO	**Carreras futuristas**
■ FABRICANTE	**Attention To Detail**	■ JUGADORES	**Uno o dos**

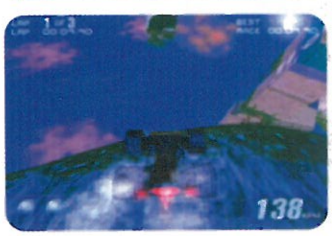
EN MARCHA

El modo para un jugador se compone de tres ligas. Tienes que ganar la primera para acceder a la segunda y ganar la segunda para pasar a la tercera. A su vez, cada liga se compone de tres circuitos.









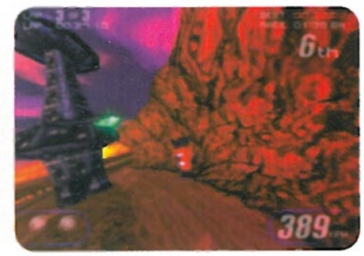
LIGA GEMINI



Trayecto: Paradise
Superficie: Alquitrán
Localización: Harpoon
Descripción: Una introducción al juego. Fácil de superar cuando aprendes a manejar el vehículo. Un par de rectas y algunos edificios pidiéndote a gritos un par de misiles...



Trayecto: G-Force
Superficie: Alquitrán
Localización: Saphire Springs
Descripción: Una zona industrial. El trayecto es simple y bonito. Aquí encontrarás tu primer túnel: verás que puedes subir por las paredes inclinadas y ¡hasta circular por el techo!



Trayecto: Contact
Superficie: Grava
Localización: Outworld
Descripción: Las cosas comienzan a ponerse difíciles. Estás en otro planeta (observa la lluvia de meteoritos), y tus adversarios ya no son tan amigables. Hay varias rutas posibles.

LIGA SCORPIO



Trayecto: Daytona
Superficie: Grava
Localización: Saphire Springs
Descripción: Predominan las curvas peligrosas. Como colofón, un gran salto. Verás un bonito parque y una playa plagada de ítems... ¡Sal de la carretera, no lo dudes ni un segundo!



Trayecto: Park Life
Superficie: Alquitrán
Localización: Neoto
Descripción: Un trayecto urbano mucho más difícil de lo que parece. Montones de túneles y un colapso constante a causa de los edificios demolidos te pondrán las cosas difíciles.

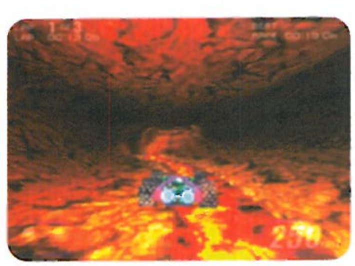


Trayecto: Frontier
Superficie: Grava
Localización: Outworld
Descripción: Hay un túnel en la primera curva que nos encanta. En la horquilla tendrás que maniobrar: ¿por la derecha y despacio o por la izquierda con un salto rápido y perfecto?

LIGA TAURUS



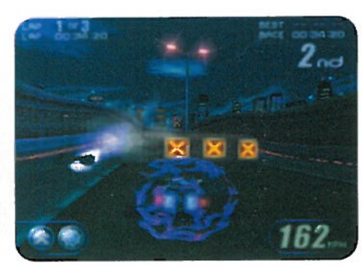
Trayecto: Smugglers
Superficie: Grava y Alquitrán
Localización: Harpoon
Descripción: Ya estás jugando con los mayores, muchacho. Un retorcido trayecto ventoso que llega hasta un muelle... Intenta bordear el barco para hacerte con un par de ítems.



Trayecto: Eruption
Superficie: Lava
Localización: Outworld
Descripción: Montones de rutas alternativas que te obligan a tomar decisiones cada segundo. Los giros son un poco estrechos, por lo que resulta muy fácil salirse de la carretera.



Trayecto: Área 51
Superficie: Nieve y alquitrán
Localización: Saphire Springs
Descripción: Es, sin duda, el circuito más complicado de todos. Una vez que hayas destruido cien o doscientos árboles, todo te será mucho más sencillo.



Trayecto: Cross Over
Superficie: Alquitrán
Localización: Neoto
Descripción: Prepárate para un millar de colisiones por segundo. Cosas volando, explosiones y unos enemigos particularmente violentos...

PERSONAJES

Hay bastantes personajes: uno por cada coche. Todos aparecen en la intro del juego, y cada uno cuenta con unas determinadas habilidades. Puede que en otros títulos de carreras te parezca que todos los malos tienen la misma IA, pero ése no es el caso de *Rollcage*...



Jet: Una chica dura.



Lenny: Alas y músculos.



Leon: Muy poderoso.



Lothar: El señor eficiencia.



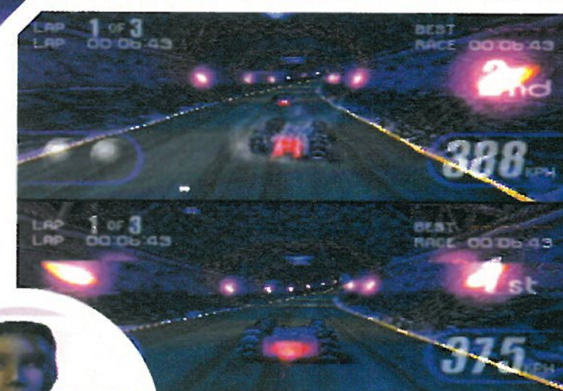
Ria: Un poco débil.



Tony: El todo terreno.



Oscuro, bonito, con geniales efectos de luz y *morphings* que para sí los quisiera Spielberg.



La gran novedad de las armas de *Rollcage* es que tu coche tiene dos «cargadores». Al igual que en *WipeOut* y su continuación, tienes que recoger las armas de una en una a lo largo del escenario, pero aquí no sólo puedes llevar una, sino dos: una se dispara con R1 y otra con L1. Así, puedes reservar un escudo de protección en uno de los cargadores para cuando estés mal de energía y utilizar el otro para cargar y descargar todo lo que pilles por el camino (o también puedes reservar un turbo para el tramo final, por ejemplo).



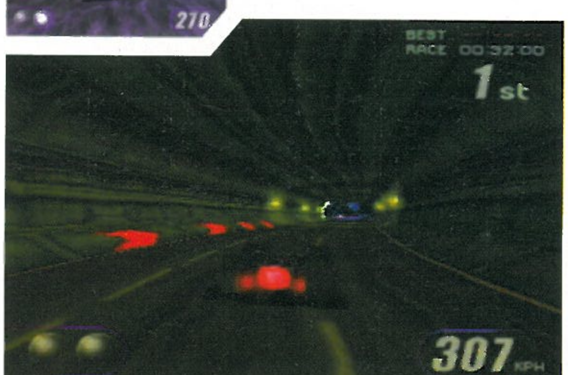
Al principio parece excesivamente difícil, ya que la velocidad es muy superior a la de los juegos a los que estamos acostumbrados últimamente y los trazados están llenos de obstáculos. La IA de los enemigos tampoco está nada mal: todos te atacan siempre que tienen ocasión de hacerlo. Sin embargo, cuando aprendes a utilizar las armas y comienzas a controlar el manejo del coche, te das cuenta de que la jugabilidad de *Rollcage* es enorme. Las ruedas de los coches son tan grandes que los vehículos pueden circular tanto boca arriba como boca abajo, de manera que puedes subir por rampas y paredes inclinadas sin temor a que tu vehículo vuelque.

Los lazos eléctricos son fantásticos: conectan a tu coche con el que tienes delante y, al mismo tiempo que éste pierde velocidad y energía, el tuyo gana ambas cosas. El escudo protector es casi idéntico al de *WipeOut*, como los turbos, pero otras armas son completamente nuevas y exclusivas. El reloj, por ejemplo, hace que el tiempo se vuelva loco: amanece y anochece varias veces en pocos segundos, la realidad se distorsiona y tus enemigos pierden velocidad de repente. Un efecto visual indescriptible.

La pantalla partida para dos jugadores funciona a las mil maravillas, con toda la velocidad del modo para un jugador y sin pérdidas notables de cuadros por segundo. Olvídate de las pantallas partidas que has visto hasta ahora: la de *Rollcage* sólo es comparable a la de *GT* o la de *Colin McRae Rally*, pero con el valor añadido de las armas. Hay once circuitos para el modo de un jugador y tres específicos para el modo de dos jugadores. Por supuesto, también hay coches secretos, personajes escondidos y algunos circuitos extra.

Rollcage es un magnífico compendio de gráficos fabulosos y jugabilidad. Las estelas de humo que los misiles dejan en el aire sólo se pueden comparar a las de los mejores simuladores de vuelo para PC; la velocidad de los gráficos te hará recordar con nostalgia a *WipeOut 2097*, y la conducción de los monstruos 4x4 que conocerás te hará olvidar para siempre al mucho más que modesto *SCARS*, con el que, pese a las apariencias, no comparte absolutamente nada. *Rollcage* pasará a la historia como uno de los juegos más divertidos de PlayStation. Danos un mes más y te lo contaremos todo.





Variedad, sorpresas y secretos por doquier. Psygnosis ha recuperado su saber hacer.



PSMag OPINA

⊕ LO MEJOR

- Es muy, muy rápido.
- Muchas armas, todas fantásticas.
- Alucinantes efectos gráficos.

⊖ LO PEOR

- Es un género muy trillado, y su competencia actual es dura de pelar.

QUIZÁ...

...la estrategia de Psygnosis de lanzar *Rollcage* después de Navidad sea todo un acierto. Tendrás tiempo para ahorrar. Lo malo será la competencia: *Ridge Racer Type 4*, el reciente *C3 Racing* y, algo más adelante, *GT2*. No obstante, todo el mundo debería hacerse con *Rollcage*: es divertidísimo.

ROLLCAGE O LA LOCOMOCIÓN SEGÚN PSYGNOSIS

Atención, pregunta: ¿Qué vínculo guardan un pad y un neumático? ¿Qué tiene que ver un chasis con *PlayStation Magazine*? ¿Y un frigodedo con Papá Noel? ¿Qué hay en común entre *Rollcage* y tu disco de demos de este mes...?

¡No, gentil caballero, no respondas! Antes bien, atiende, pues copiosos son, y excelsos, los presentes que te aguardan si tu prudencia es tan mayúscula como estimamos. Conserva entre tus más preciados tesoros la demo de *Rollcage* que gozosa acompaña a esta revista, pues a treinta jornadas del día de hoy podrás fruir de dichas sin par e inestimables dones.



NOTA (sólo para lactantes y/o despistados): Que te guardes la demo, que el mes que viene habrá algo gordo relacionado con *Rollcage*. ¿Vale? Pues, hala. Lo dicho.

PSYGNOSIS



Metal Gear Solid

Tekken 3, Resident Evil 2, Gran Turismo... Ya casi está aquí un juego con más potencial que todos ellos juntos.







[1] Si te pegas a la pared cerca de una esquina, el ángulo de cámara cambia para que veas qué hay más allá. [2] Nuestro héroe se defiende sobre una plataforma de hierro. [3] Hay una sorpresa esperándole... [4] Si ves esto, es que estás muy cerca de la muerte.

Se está haciendo esperar más que ningún otro título de PlayStation. Y es que, cuando se trata de un juego así, los días parecen años. ¡Pero todo llega! Todas las tiendas están ya haciendo sitio en el escaparate al Mejor Juego de la Historia: *Metal Gear Solid.*

Nos habría encantado ofrecerte un PrePlay de varias decenas de páginas, porque la verdad es que la ocasión lo merece, pero tendrás que esperar hasta el mes que viene para disfrutar de todo lo que tenemos que decirte acerca de la obra maestra del siglo. Eso sí: prepárate para un análisis histórico. La avalancha de portadas, análisis, guías, trucos y merchandising de *MGS* que te espera no se puede describir con palabras...

Por lo pronto, podemos adelantarte una cosa: el mes que viene, *PlayStation Magazine* ¡regalará a sus lectores una demo el doble de grande que la que venía de regalo con *ISS 98!* Somos los mejores, es cierto... La versión PAL ya existe y reside en todas las redacciones del país. Pero aún está por ver cómo quedará al 100% en castellano.

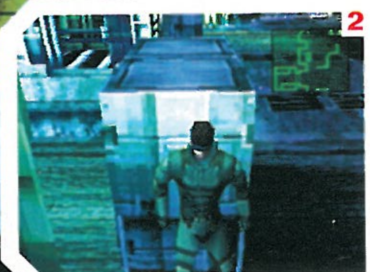
Pero bueno, ahora vamos con una leve introducción al absorbente y complicado mundo de *Metal Gear Solid,* ¿de acuerdo? *MGS* es la historia de Solid Snake, el más temido y cualificado mercenario del mundo mundial. Un soldado retirado, harto de ver sangre y violencia, que vuelve al tajo gracias a Donald Anderson (su antiguo comandante), quien le convence



■ DISTRIBUIDOR	**Konami**	■ ORIGEN	**Japón**
■ FABRICANTE	**Konami**	■ GÉNERO	**Aventura en 3-D**
■ DISPONIBLE	**Primavera**	■ JUGADORES	**Uno**

1


[1] Al principio del juego Snake debe encontrar la entrada a la base sin ser descubierto por los guardias. [2-3] Puedes esperar a que pase el guardia [no hagas ruido] y pasar detrás de él. [4] Bienvenido al santuario de *Metal Gear*. [5-6] Ocelot torturando a Snake. [7] Meryl ayudará a Snake durante el juego.

2


3


4


5


6


7




para que lleve a cabo una misión de alto riesgo y seguridad nacional. Las órdenes son claras y precisas: salvar al mundo.

Sí, sí, hay más argumento... La Unidad de Fuerzas Especiales Foxhound —antiguo cuerpo militar antiterrorista al que pertenecía Snake, ahora rebelado contra el gobierno estadounidense— ha tomado el control de una base nuclear situada en Alaska. Los malos amenazan con utilizar las armas nucleares contra la población si no se les concede un determinado rescate. La misión de Snake es infiltrarse en la base, comprobar si los terroristas están preparados para llevar a cabo sus amenazas y, si es así, impedírselo.

La cosa se complica (aún más) cuando entran en escena dos civiles secuestrados, personajes de alto nivel social, a quienes tendrás que rescatar a toda costa. Y para más inri, la hija de Anderson, Meryl, se ha infiltrado entre los terroristas y ha sido descubierta y capturada. También tendrás que salvarla, sin confundirla con un soldado enemigo. Complicado, ¿no? Pues no creas que eso es todo lo que te espera en Alaska, muchacho. El título del juego implica claramente la participación del Metal Gear: el monstruo metálico del tamaño de un edificio al que te tuviste que cargar en los tiempos de los 8 bits... Y el condenado ha ganado mucho con una buena ración doble de polígonos con queso...

No obstante, Snake no está solo. En su oreja izquierda descansa un pequeño Codec (una especie de teléfono-walkie-talkie) que le mantiene en contacto con su unidad. El comandante Donald Anderson y la experta en tecnologías avanzadas, Mei Ling, le ayudarán a resolver ciertos enigmas, puzzles y preguntas argumentales que al principio el pobre Snake no entenderá. Y es que, además de lo que le han contado, hay unas cuantas tramas secretas que van tomando cuerpo a medida que el juego avanza: familiares, muertes, personas que se creían desaparecidas... Sorpresas. Muchas sorpresas.

Tu unidad podrá comunicarse contigo llamándote al Codec para avisarte de determinados peligros, pero tú también podrás llamarles a ellos, buscando la frecuencia adecuada, para preguntarles cómo abrir una puerta, cómo usar un arma o, lo más importante, cómo salvar la partida en la tarjeta de memoria. ¡Un juego en el que puedes llamar por teléfono a personas diferentes que nunca te dicen lo mis-

LO IMPORTANTE ES EL SIGILO. NO DEBE VERTE NI UNA MOSCA.

1


2


[1-2] Snake es muy galante con las damas al teléfono.

[1-2] **La batalla contra Mantis exprime todas las posibilidades de IA de PlayStation.**



mo! Increíble. Y cuando el juego avanza, conoces a nuevos personajes a los que también puedes llamar.

Además del Codec, vas equipado con un fantástico equipo de radar que te permite saber con exactitud dónde está cada enemigo, la localización exacta de los obstáculos, escaleras y puertas e incluso el ángulo de visión de las cámaras de seguridad y de los soldados. Eso es lo mejor del radar, ya que así puedes saber cuándo están de espaldas a ti, cuándo están dormidos (aparecen en el radar, pero sin ángulo de visión), cuándo están bostezando... Lo más importante es el sigilo. No debe verte ni una mosca. Si un soldado te detecta, o sigue tus huellas en la nieve hasta dar contigo, saltará la alarma y te rodearán en cuestión de segundos. Puedes eliminar a todos los malos que quieras, pero sin ser detectado: asfixiándoles por la espalda, con un par de tiros con silenciador... Hay muchas formas de matar en *Metal Gear Solid*, por eso no te preocupes. De hecho, en algunos escenarios serás el protagonista de verdaderas masacres. De tener 400 balas a quedarse sin munición no hay más que unos segundos...

Rayos láser invisibles, decenas de armas y formas de burlar al enemigo, jefes de final de nivel con los que tendrás pesadillas, horas y horas de conversaciones por radio y secuencias de vídeo generadas por la propia consola, escenarios con los que jamás te habías atrevido a soñar... Son muchas las cosas que nos quedan por contarte. Si esperas cuatro semanitas de nada, verás lo que es bueno.

PSMag OPINA

O LO MEJOR

- Su originalidad.
- Su grandiosidad.
- Sus gráficos.
- Todo.

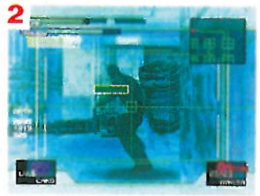
O LO PEOR

- Podría ser más largo...

QUIZÁ...

Hemos jugado a la versión americana, con textos en inglés, y es algo más difícil que la versión japonesa. Esperamos que la versión europea sea aún más difícil, para que el juego nos dure un poco más. Te lo contaremos todo el mes que viene.







[1] **Pulsa el interruptor.** [2] **Un hombre. Y su arma.** [3] **Estás muy cerca del Gear...**

HIDEO KOJIMA

El productor y gran cerebro que hay tras el Mejor Juego de la Historia habla con *PSMag* en exclusiva.







[1] **Kojima con un modelo de juguete del Metal Gear.** [2] **Esto es un poco pequeño, ¿no?** [3] **El equipo de *Metal Gear Solid*.**

M*tal Gear Solid* está siendo un éxito global sin precedentes en Estados Unidos y Japón: ¿está satisfecho con cómo están funcionando las cosas?

Me hace muy feliz el hecho de que *MGS* le guste tanto a todo el mundo. *MGS* ha sido mi mayor debut en una consola. Hasta ahora, todos mis juegos habían sido para máquinas menores. También es mi primer título a nivel mundial.

¿Mantienes mucho el contacto con los jugadores de tu creación? ¿Qué te han dicho?

Las reacciones han sido mucho mejores de lo que esperaba. Dado el argumento y el género, creí que sólo gustaría a un determinado tipo de usuarios, pero *MGS* también ha sido un éxito entre chicas y jugadores muy jóvenes. Estoy muy contento.

¿Hay algún fan que no te haya gustado tener? ¿Alguna conducta curiosa?

Sí, hay un chico del Cuerpo de Defensa Armada Japonesa que me ha enviado fotos de sí mismo sin camiseta, haciendo posturas con un arma en la mano. En su carta decía «Úsame como Snake», y a continuación adjuntaba su perfil psicológico. Lo que he querido hacer con *MGS* es transmitir un mensaje antinuclear, en contra de la violencia. En mi juego sólo hay que matar cuando no hay más remedio, y creo que eso lo he dejado bien claro.

Cuando Psico Mantis comienza a atacar a Snake, la pantalla del televisor se vuelve negra y aparece en la pantalla la palabra «Hideo». ¿Eso es el resultado de los poderes mentales de Psico Mantis? Parece que la tele se haya estropeado de verdad.

Sí, éste es uno de los poderes telequinésicos de Psico Mantis, pero no el único. Su punto fuerte como atacante es la mente, más que el cuerpo: puede mover tu mando, leer tu tarjeta de memoria y adivinar tus movimientos... Ya lo veréis, es una sorpresa.

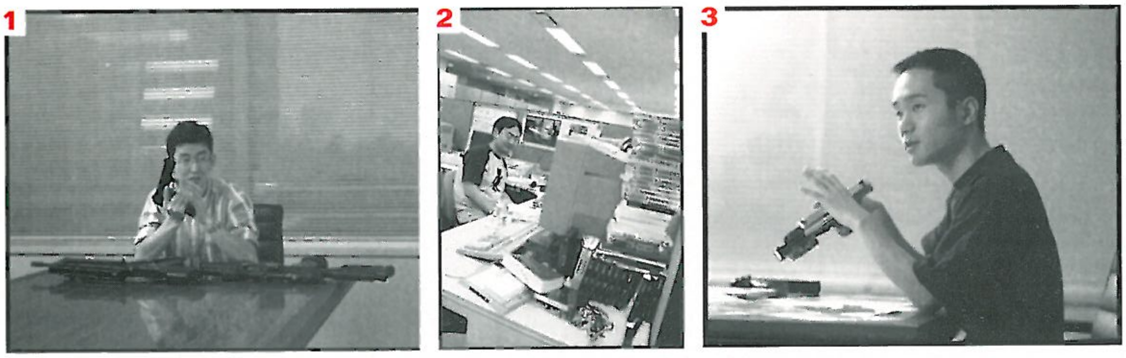
¿Cuál ha sido hasta ahora el tiempo récord en pasarse el juego? ¿Cuál es el tiempo medio?

Uno de los miembros de mi equipo lo acabó en una hora y media. El tiempo medio es de ocho a diez horas.

El juego parece estar enterado de la evolución del jugador: coloca raciones de vida y munición en los escenarios justo cuando más lo necesitas... ¿o es nuestra imaginación?

No. El juego sabe si el jugador tiene o no tiene ítems. La localización de estos ítems depende de cómo juegues. Así resulta imposible quedarse sin





[1] Motosada Mori es el consejero militar. Él informa al equipo de los últimos avances tecnológicos. [2] La versión PAL está en manos de este hombre. [3] Yoji Shinkawa es el diseñador gráfico del juego.

munición en medio de un combate, por ejemplo.

***Metal Gear Solid* es el primer videojuego que es consciente de ser un videojuego: los personajes te hablan acerca de la frecuencia con que salvas la partida, Psico Mantis es capaz de mover tu mando, la necesidad de cambiar de puerto el mando en un determinado momento del juego, la capacidad de los personajes de «leer» tu tarjeta de memoria y hablarte sobre ello... No deja de asombrarnos, ¿tienes algún comentario que hacer al respecto?**

Tú lo has dicho todo. La cuestión es: ¿dónde están los límites de un mundo virtual? Los juegos normales tienen un mundo que no sale del monitor. En *MGS*, el monitor, el juego, la consola, el mando, la tarjeta de memoria, el jugador y los personajes conforman un mundo virtual muy amplio que ofrece muchas posibilidades.

Y el modo de entrenamiento es una simulación de realidad virtual, como si el modo normal fuese «real» y el modo de entrenamiento «no real». ¿Esto es originalidad, humor, variedad...?

Sarcasmo. Quería dejar claro que el modo de entrenamiento es sólo eso: entrenamiento. No pasa nada si fallas. Pero si fallas en el juego normal, los terroristas se cargan el mundo y muere mucha gente. Tenía que dejar claro qué es el mundo «real» de *MGS* y qué no lo es.

¿De quién fue la idea de indicar la frecuencia de radio de Meryl en la caja del CD y no en el juego? Es una buena medida antipiratería, ya que quien no tenga la caja del juego original no podrá saber cómo hablar con Meryl, y jamás podrá pasarse más de un par de niveles.

Fue idea mía. No es una cuestión de antipiratería. Sólo quería hacer que la caja formase parte del mundo virtual del juego.

¿Qué parte del juego te parece la mejor?

La última batalla, la de los Jeeps. Invertimos en esos dos minutos de juego el tiempo suficiente para crear un juego de carreras entero.

¿Qué parte del juego causa más problemas a los jugadores?

La batalla con Mantis, probablemente. Pero la cosa tiene truco...

Las secuencias de vídeo y los escenarios tienen un aire claramente cinematográfico. ¿No os habéis inspirado en ninguna película? La batalla contra el helicóptero de Liquid en la azotea del edificio nos ha recordado a la escena de John Woo en *Cara a cara*...

Me gusta mucho John Woo como director. Sin embargo, es muy duro para mi dar un nombre concreto. Todas las películas (incluidas las de televisión) me han dado ideas desde pequeño.



La música para *Metal Gear* es soberbia. ¿Quién es el responsable? ¿Fue libre para hacer lo que quisiera o le disteis instrucciones precisas para el trabajo?

Nosotros queríamos algo de Hans Zimmer. La verdad es que no estoy muy contento con el sonido de la PlayStation.

Dinos algo sobre el motor 3-D utilizado. ¿Es completamente nuevo o adaptado de otro juego? ¿Cuál ha sido el elemento técnicamente más difícil de crear?

El motor es original. Éste ha sido el primer juego en 3-D que ha creado mi equipo.

¿Hay planes para usar este motor en otro juego?

No podemos usarlo tal como es. Podemos modificarlo y usarlo para otro juego, pero por ahora no tenemos planes al respecto.

¿Por qué no podemos jugar desde la perspectiva de los ojos de Snake si se puede mirar en primera persona en cualquier momento? No es justo.

No quería redundar en el género de los tiros en primera persona. Para eso ya están *Doom* y todos sus descendientes...

¿Hay alguna cosa que te gustaría cambiar de *MGS* (en términos de argumento y jugabilidad) ahora que sabes lo que opina la gente de él?

Haría un montón de cambios. Las demos, en primer lugar, quedaron un poco largas. También modificaría las conversaciones con el Codec.

¿Quién es tu personaje favorito? ¿En cuál te hubiera gustado profundizar más?

El Ninja. Me encanta.

La mayoría del juego está en el primer CD: ¿eso ha sido deliberado?

Las voces y las secuencias de vídeo requerían mucho espacio, y al final no ha entrado todo en un CD. Utilizamos el segundo CD porque las secuencias de voz del final y las secuencias de vídeo de Alaska ocupaban una barbaridad.

La versión americana de *MGS* es más difícil que la japonesa. ¿Será aún más difícil la europea? ¿Qué diferencias habrá?

Las versiones americana y europea (y otra internacional) tienen cuatro niveles de dificultad (Fácil, Normal, Duro y Extremo). El modo fácil de la americana es el equivalente a la versión japonesa, y el modo fácil de la europea será el equivalente al normal de la americana.

¿Qué ideas han sido eliminadas por problemas de tiempo o por limitaciones técnicas?

Un montón. Efectos de luz mucho más reales, sensores infrarrojos más detallados... No hemos podido incluir muchas cosas en el juego, pero llevarlas a cabo es totalmente posible.

La consola a veces se nos quedó pequeña. Otras cosas que sí hemos podido hacer, al final no se han incluido.

¿Podrían incluirse estas cosas en una secuela de *Metal Gear Solid*?

Sí, por supuesto. Los elementos que no hemos incluido en la primera parte por problemas de tiempo, las ideas no pulidas, los efectos que no se podían incluir por la insuficiente potencia del hardware...

Has esperado ocho largos años para hacer la continuación de *Metal Gear: Solid Snake*. ¿Tendremos que esperar hasta la nueva generación de consolas de 128 bits para ver tu próximo *Metal Gear*?

No lo sé. Como te decía, hubo cosas que no pudimos hacer con la PlayStation por sus 32 bits. PSX2 ya está a la vuelta de la esquina, y Dreamcast está en la calle (en Japón) desde noviembre.

¿Qué características te gustaría que poseyera la PlayStation 2? ¿Cuál sería la característica tecnológica que más te gustaría?

Olfato. Me gustaría que tuviese un dispositivo capaz de emitir y percibir olores, como los detectores de humo de los sistemas anti-incendio, pero más sofisticado.



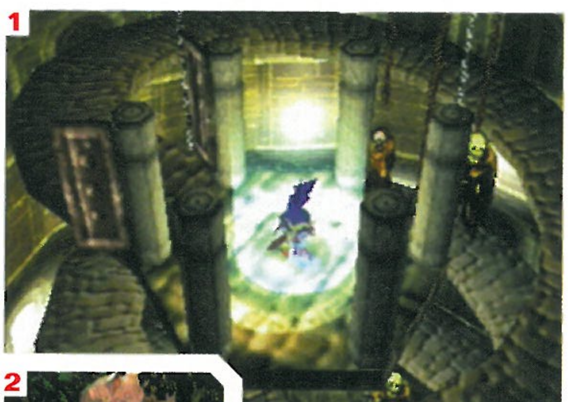
[1-3] La escena final de los Jeeps fue la más complicada de hacer. Ya sabrás por qué...

EDITOR	Sony	ORIGEN	Japón
FABRICANTE	Square	GÉNERO	Rol arcade
DISPONIBLE	N/D	JUGADORES	Uno



Brave Fencer Musashiden

Es el espadachín más famoso y hábil de la historia de Japón y, en vista de la representación de Square, asiduo de Llongueras...

1

2

3


[1-3] *Brave Fencer* resulta brillante, con sus sendas, sus torres antiguas y sus escenas de vídeo.

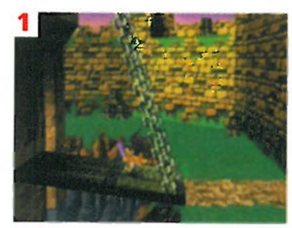
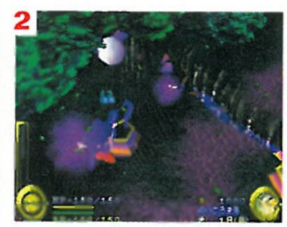
Si piensas en Square, lo más probable es que lo primero que te venga a la mente sea la serie *Final Fantasy*. Pero los chicos listos de esta importante desarrolladora tienen varios ases más guardados en la manga, y no se amilanan a la hora de apostar por cosas diferentes.

Como, por ejemplo, *Brave Fencer Musashiden*, de —esperemos— próxima aparición. A primera vista parece una veloz aventura arcade repleta de acción, combates a dos espadas y complicados puzzles. Y, de hecho, eso es lo que es. Sin embargo, entre bastidores encontraremos numerosos elementos típicos de los RPG, que suministran al título más profundidad y flexibilidad. El argumento gira entorno a la furtiva invasión del pacífico reino Yaquinik por parte del despreciable imperio LeCoir. Así pues, a la familia real no le queda más remedio que convocar a su antiguo héroe. Total, que Musashi, el mejor espadachín de todo Japón, se ve envuelto en la misión de reducir al malvado responsable de tamaño asalto.

En términos de juego, esto equivale a un nivel tras otro de maravilloso detalle, brillante diseño y exquisitos combates y aventuras en 3-D. Insertadas en la acción, la interacción típica del rol y numerosas escenas de vídeo se consagran a desarrollar la historia. La adquisición de equipamiento y el progreso de los personajes aportan otra dimensión a la jugabilidad de corte arcade.

Para salvar al reino Yaquinik, el valeroso Musashi debe encontrar cinco sellos cardinales que él mismo creó cuando, 160 años antes, tuvo que derrotar a un imponente demonio. Cada vez que consigues hacerte con un sello, Musashi adquiere nuevos poderes y habilidades, hasta que al final se encuentra preparado para hacer frente al insidioso cerebro que se oculta tras la invasión.

Brave Fencer Musashiden es brillante, colorido, rápido, posee buenas ideas y resulta sencillo adentrarse en él. No calmará la sed de los auténticos fans del rol por *Final Fantasy VIII*, pero proporcionará una agradable diversión tanto a los entusiastas del RPG como a los de la aventura arcade.

1

2


[1-2] La cámara se utiliza con maestría en el juego.

1

2


[1-2] Pobre Musashi: te subes la maldita torre para tenerla que bajar estilo Indiana Jones...

PSMag OPINA

LO MEJOR

- Un enorme y detallado mundo por descubrir.
- Engancha con facilidad, jugabilidad tipo arcade.
- Los sencillos elementos de rol añaden profundidad.

LO PEOR

- La cursilería de algunos personajes no será del agrado de todos.
- ¡Humm! ¿Para cuándo en España?
- La falta de mapas hace que te pierdas con facilidad.

QUIZÁ...

Esta extraña combinación de personajillos monos, jugabilidad de plataformas y rol ya ha sido un éxito en Japón y en Estados Unidos, y no es difícil saber por qué. Carece del enfoque épico y la profundidad de la serie *Final Fantasy*, pero, además de su estupenda utilización de las 3-D y las escenas de vídeo, es fácil y divertido internarse en él. Sin embargo, hay que decir que a los fans del RPG les puede saber a poco, mientras que a los amantes de las aventuras arcade puede parecerles demasiado embrollado.


HUGO HA VUELTO
Hugo
Rio Salvaje
5.995 PTS
TE MEDIA
BEAT
THE BEST
Dodgem
arena
• MULTIJUGADOR
• OCHO NIVELES DIFERENTES, DIVIDIDOS EN VARIOS NIVELES DE DODGEM Y OCHO ARENAS DIFERENTES
• IMPRESIONANTE ARSENAL DE ARMAS
• INTERACCIÓN RÁPIDA CON LOS DEMÁS JUGADORES
• GRÁFICOS 3D EN TIEMPO REAL Y CON SOMBRAS
• SONIDO DOLBY
PRECIO: 8995 PTS
PLATAFORMA: PSX
PlayStation
PROJECT TWO INTERACTIVE
http://www.project2.com
Marketed and distributed by Media Connection
Tlf: 952 93 9378
Fax: 952 93 9441
E-mail: mci@ari.es
MEDIA CONNECTION

EDITOR	Konami	ORIGEN	Japón
FABRICANTE	Konami	GÉNERO	Simulador de DJ
DISPONIBLE	Verano	JUGADORES	Uno o dos



Un momento emocionante para *PSMag*, puesto que este nuevo simulador de discjockeys nos trae a la memoria a DJ Shadow. ¿Preparados?





[1] ¿Estilizado? ¿O simplemente feo? Optamos por lo segundo. [2] Jam, Jam Reggae. Pues eso será.

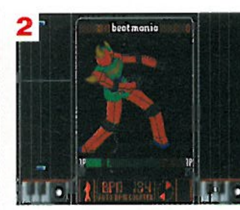
Bueno, era inevitable. El joven PaRappa se abría camino desde el dojo del Maestro Cebollino hacia el dulce, amoroso seno de Sunny Funny. Medio mundo pasó meses tarareando aquello de «¡Patada! ¡Puñetazo! ¡Todo está en la mente!...» mientras el otro medio lo miraba desconcertado. Había nacido un nuevo género: el *rap 'em up*.

Beat Mania es una lógica progresión del amigo *PaRappa* hacia la simulación de discjockeys. Eso no quiere decir que sea mejor, sólo diferente. A partir de varios temas hip-hop extraídos del CD tienes que proporcionar el acompañamiento adecuado —vía pad— a cada momento. Los mensajes en pantalla indican cuándo tienes que pulsar qué botones. Hazlo bien y todo sonará armonioso, y tu habilidad se verá recompensada con puntuación y progresión de niveles. Pero si manejas el pad como un obtuso, pues ocurrirá lo contrario: un humillante «¡Búuuu!» ilustrará tu incompetencia.

Por supuesto, un juego como éste vive o muere en virtud de su contenido musical. Son escasas las quejas que podemos formular sobre sus temas: aunque no seas entusiasta del hip-hop, te sonarán resultones y pegadizos. No podemos decir lo mismo del continente: los mensajes en pantalla fluyen de derecha a izquierda en un simple panel, y no hay personajes de dibujos animados estilo *PaRappa*, ni siquiera secuencias de vídeo con los diabólicos bailoteos típicos de esta gente. Tu actuación se tasa mediante un simple gráfico. Si das en el clavo con los acordes y los ritmos, una calva línea ascendente dará fe de ello. Por otra parte, si te limitas a aporrear botones, un garabato confirmará tu condición de patoso del reino. El éxito permite acceder a la pista siguiente. Y el atractivo del juego se ve incrementado por una estupenda opción para dos jugadores.

Como ocurre con *PaRappa*, su mejor cualidad es que cualquiera que lo aborde podrá jugar con él desde el primer momento. Y, pese a sus gráficos de rebaja y su nada desafiante naturaleza, *Beat Mania* podría darnos a todos una buena sorpresa.





[1] El tipo lo intenta, pero no sigue el ritmo. [2] ¿Esto qué es?



El controlador estilo Technics de Konami se agotó en Japón el día que se puso a la venta.

PSMag OPINA

+ LO MEJOR

- Cualquiera puede jugar.
- Los temas no son malos. De hecho, hay varios geniales.
- Se presenta en dos CD.

− LO PEOR

- Un niño de párvulos tiene mejor estética.
- Ha causado sensación en Japón, pero ¿y aquí?
- Como ejemplo de código, resulta casi tan avanzado como una calculadora.
- Carece del atractivo de *PaRappa* o *Bust A Groove*.

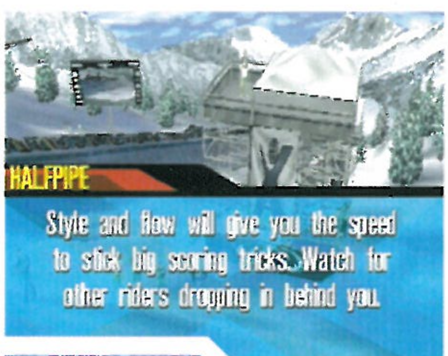
QUIZÁ...

Parece que el *Beat Mania* japonés es la versión definitiva para el resto del mundo, por lo que no esperamos ninguna mejora más. Y es una lástima. Si Konami combinase las mejores canciones de *Beat Mania* con un poco de chisporroteo visual...

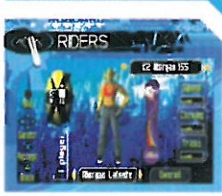
■ EDITOR	**Sony**	■ ORIGEN	**Estados Unidos**
■ FABRICANTE	**Radical**	■ GÉNERO	**Simulador de *snowboard***
■ DISPONIBLE	**N/D**	■ JUGADORES	**Uno o dos**



El mes pasado, *Cool Boarders 3*. Este mes, *X Games Pro Boarder*. Se diría que a Sony le gustan los juegos de *snowboard*.









Está todo plagado de anuncios. Y hay tablas y ropa que ni siquiera han llegado a las tiendas.

Se está convirtiendo la expresión «punto de saturación» en sinónimo de «juego de *snowboard*»? ¿Queda espacio acaso para la innovación, para una integridad creativa que induzca a los programadores a alejarse de la senda común? No y sí, respectivamente. Hablemos de *X Games Pro Boarder*.

No importa el juicio definitivo que resolvamos en *PSMag* cuando aparezca la versión completa de *Pro Boarder*, porque seguiremos impresionados por una característica en particular: cuando desciendes por una pendiente, eliges tu propia ruta. Tan simple como eso. Las carreras de *XGPB* tienen un principio y un final. Pero, a diferencia del resto de los juegos de *snowboard* aparecidos hasta la fecha, puedes afrontar el descenso de sus pistas como quieras. Por ejemplo, si ves un montículo de nieve a la izquierda, puedes dirigirte hacia él, sobrepasarlo y encaminarte hacia otro tramo de nieve. Las «paredes invisibles», que son casi un sello distintivo del género, brillan por su ausencia. Por lo que a nosotros respecta, este hecho constituye un avance importante.

Otra aportación al repertorio del género es la inclusión de *boarders* «reales». Nombres como Terje Haakonsen, Tina Basich o Peter Line no resultan conocidos a todo el mundo, pero la cuestión es que aquí están, reproducidos fielmente mediante polígonos.

Pro Boarder ofrece a los jugadores un puñado de actividades para perfeccionarse, como Half Pipe, Boarder X y Slope Style. También hay un nivel Free Ride, en el que los jugadores pueden dejarse caer por una pendiente endiablada. Por supuesto, ningún juego de *snowboard* estaría completo sin su selección de trucos y acrobacias. *XGPB* posee, según su fabricante, más de 2.000 combinaciones. Algunas de ellas responden a sugerencias de *boarders* auténticos.

Desde luego, existe un pero. Y es que *Pro Boarders* no es el juego más atractivo que hemos visto. Su motor de polígonos no parece apropiado para lo que se espera de él. Hay demasiada «abducción» de texturas, y los *boarders* no están muy bien animados. Esperemos que se corrija antes de que el juego salga a la calle.





Las carreras no tienen tan buena pinta como jugabilidad.

PSMag OPINA

⊕ LO MEJOR

- **Puedes descender por donde quieras. Gran idea.**
- **Incansable búsqueda de la autenticidad.**
- **Cuenta con un modo para dos jugadores. Siempre es buena idea.**

⊖ LO PEOR

- **No es terrible, pero tampoco parece brillante.**
- **De momento, los controles no responden como debieran. Aunque, claro, podría ser que estemos demasiado acostumbrados a los de *Cool Boarders 3*.**

QUIZÁ...

Promete. Carece del acabado de *Cool Boarders 3*, pero es increíblemente innovador por la inclusión de carreras no lineales. A fin de cuentas, las últimas semanas de desarrollo podrían convertirse en las más importantes. El análisis llegará pronto.

■ EDITOR	Sony	■ ORIGEN	Estados Unidos
■ FABRICANTE	Disney Interactive	■ GÉNERO	Aventura en 3-D
■ DISPONIBLE	Febrero	■ JUGADORES	Uno



¿Ser hormiga? ¡Qué bonito! Trabajar sin descanso, conseguir que nadie te pise, cargar comida que pesa el doble que tú...


1


2


3


4

[1-2] En el juego se intercalan escenas de la peli. [3] Un saltamontes gigante, pero que no provocará grandes molestias a los más veteranos. [4] Masa verde que duele cuando la pisas.

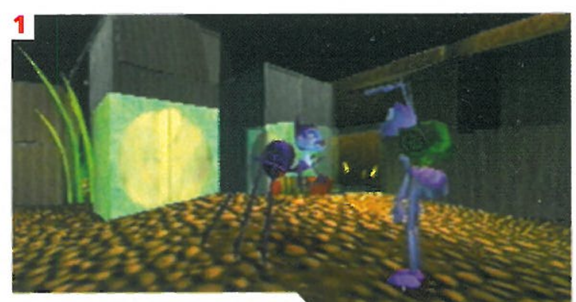
Sin duda, una de las últimas tendencias a que nos vemos sometidos es la conversión a CGI de ácaros, piojos y, sobre todo, hormigas. O bien *HormigaZ*, como DreamWorks prefiere denominarlas. La respuesta de Disney a esta invasión de su tradicional monopolio animado es *Bichos (A Bug's Life)*, una aventura que aterriza tanto en el terreno cinematográfico como en el de los videojuegos.

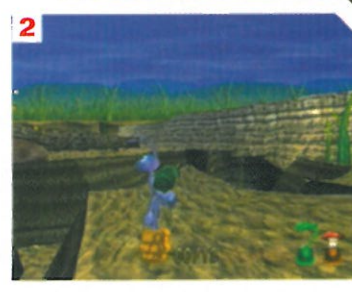
El juego de que hablamos parece resultado de un cruce entre *Spyro*, *Crash* y *Rascal*. Ya irás viendo por qué. *Bichos* está dirigida a los más pequeños. Es una aventura colorista, repleta de chistecitos, puzzles de fácil resolución e invertebrados igual de «humanos» que sus colegas de la Abeja Maya. En el cóctel se incluye algún que otro salto, lanzamiento de moras (las comestibles) y setas elásticas. ¿Divertido? Bueno... quizás.

Eres Flik, una hormiga (sorpresa), y tu misión está repartida entre varios niveles. Por ejemplo, al principio del juego tienes que encontrar la entrada del hormiguero. Y, para ello, lo único que deberás hacer será esquivar escarabajos voladores, mantis, garrapatas y gusanos, que tienen la fea costumbre de emerger del suelo justo delante de tus narices. Después se te invita a disfrutar de una secuencia de la mismísima película y te presenta tu siguiente desafío. Vencer al pajarraco. Atravesar el cauce del río. Encontrar la salida. ¿Cómo? Eso es cosa tuya.

Una original característica la conforman las plantas mutantes. Bueno, de hecho son un elemento clave en gran parte del juego. Te irás encontrando bulbos por ahí, y cuando saltes sobre ellos brotarán hongos elásticos. Muy útil. También podrás hacerte con una serie de semillas que pueblan el escenario; en función de su color, alterarás la mutación de los bulbos y obtendrás distintos dones, como la oportunidad de ser invencible por un tiempo o conseguir un zumo de súper salto.

[1] Flik se echa novia. Pero sin pasarse. Éste es un juego para niños. [2] Hay que cruzar el río, pero ¿cómo?


1


2

A primera vista, *Bichos* tiene un aspecto pulido, brillante. Sin embargo, cuando te pones a jugar con él topas con una mecánica de juego pedante, además de lenta.

Es posible que éstas sean las cámaras más perezosas de la historia PlayStation. Flik es capaz de girar 180º, pero tu ángulo de cámara no lo sigue hasta el cabo de dos segundos, como poco. Eso deberían haberlo resuelto de otro modo, porque pone de los nervios al más paciente. Es como si se te colaran hormigas por los pantalones. ¡Brrr!

PSMag **OPINA**

LO MEJOR

- Gráficos estupendos llenos de humor.
- Difícil al principio, sin que llegue a disuadir a su público objetivo.
- Un agradable modo de entrenamiento para que se acostumbren los dedos más jóvenes.

LO PEOR

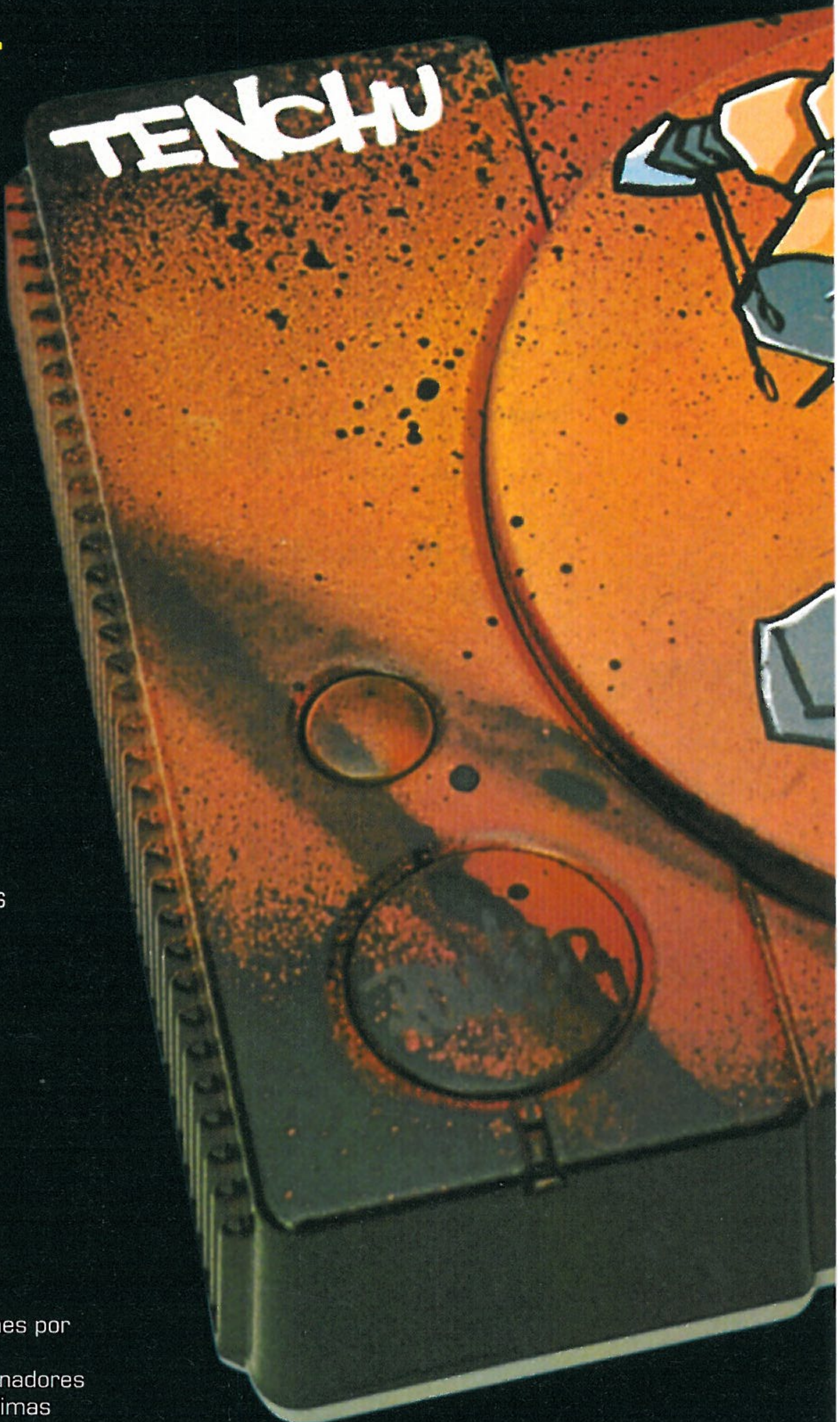
- La cámara parece que se haya tomado un par de cervezas antes de ir a trabajar.
- Hay trozos del escenario que desaparecen cuando te sitúas muy cerca. Realmente feo.

QUIZÁ...

Se trata de un caso de preciosismo echado a perder por la mecánica de juego. Algunas partes de las plataformas son enloquecedoras y la cámara es un caos. Si estos defectos se hubiesen solventado el juego habría ganado mucho en diversión.

Concurso

«¿Qué es esto? ¿Una consola PlayStation?» Por supuesto, ¿qué si no?, ¿una caja de mazapanes de Toledo? Aunque, pensándolo bien, digna de forja toledana es la afilada katana que Ayame blande. Pero no, son el Japón dieciochesco y su filosofía ninja los que afloran de su letal silencio para cubrir de honor y gloria este majestuoso Ingenio Gris.
Pues sí, Proein y *PlayStation Magazine* te invitan a competir por una consola original, personalizada por completo para *Tenchu* y su sigilosa prole. Responde a nuestras inquisiciones antes del 10 de marzo y participa en el sorteo de esta espectacular creación, con su mando Dual Shock y todo.



LAS PREGUNTAS

A. ¿Cómo se llama el personaje masculino de *Tenchu*?
B. ¿Es cierto que puedes subirte a los tejados de los humildes domicilios del pueblo?

LAS RESPUESTAS

Envía tus respuestas, junto con tu nombre, domicilio, población, código postal y teléfono a:
Consola Tenchu
PlayStation Magazine
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

LAS BASES DEL CONCURSO

1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. La decisión de los jueces será inapelable.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.



EDITOR	Infogrames	ORIGEN	Australia
FABRICANTE	Melbourne House	GÉNERO	Estrategia en tiempo real
DISPONIBLE	Marzo	JUGADORES	Uno o dos

KKND

¿Te apetece un poco de guerra post-apocalíptica a tres bandas al estilo de *C&C*? Pues ponte a ahorrar ya...

Puede que los jugadores más veteranos recuerden el nombre del fabricante australiano Melbourne House por el clásico de 8 bits *Way Of The Exploding Fist*. Fue uno de los primeros y más influyentes *beat 'em up*. Tras un largo período de silencio, la compañía regresó al mundo de los videojuegos hará un par de años, con un juego de estrategia en tiempo real para PC del estilo de *Command & Conquer* denominado *KKND (Krush, Kill 'N' Destroy)*.

En realidad, *KKND Krossfire* es la segunda entrega de la serie, pero —sabia decisión— se ha pasado por alto el original y se ha desarrollado esta mejorada secuela para PlayStation.

Situado en el año 2179, *KKND Krossfire* transcurre en una Tierra devastada por una guerra nuclear absoluta. Casi 60 años después, los supervivientes emergen de sus búnkers subterráneos y descubren que los mutantes evolucionados se han adueñado de la superficie. Las diezmadas fuerzas que sobrevivieron al enfrentamiento decidieron tener paciencia... Ahora, ambos grupos están en condiciones de afrontar el segundo asalto: los Evolucionados han sufrido mayores mutaciones y los Supervivientes han recuperado más tecnologías y han desarrollado nuevas armas de destrucción masiva.

Sin embargo, al inicio de la primera escaramuza entre ambos ejércitos, aparece un tercer grupo: los robots agrícolas Serie 9, que han perdido la chaveta y han decidido exterminar todo resto de ser humano. El escenario queda servido para la batalla...

En términos de juego, esto se traduce en un título de estrategia en tiempo real en plan *C&C* y *Warcraft II*. Como comandante de uno de los tres ejércitos, tu misión es conducir tus fuerzas a la victoria en una serie de batallas a lo largo y ancho de los asolados paisajes terrestres.

El formato básico del juego es similar a la serie clásica de Westwood, pero *KKND Krossfire* añade bastantes giros originales que lo hacen interesante para cualquier aficionado a la estrategia en PlayStation. Para empezar, no sólo hay tres ejércitos para escoger, sino que cada uno tiene sus propias virtudes y defectos, por no mencionar una enorme variedad de absurdos y mortíferos vehículos y unidades, específicos para cada ejército. A diferencia de los bandos de *C&C*, bastante similares, en *Krossfire* cada grupo es único y requiere un enfoque diferente para salir victorioso. Además, cada bando puede construir una amplia gama de edificios, y la mayoría de ellos pueden mejorarse gracias a la investigación. Hay incluso unidades personalizables, que permiten escoger chasis, armas y otras características especiales.

Todo esto, combinado con una interfaz de control bien diseñada, que exprime las posibilidades de tu pad y es compatible con el analógico y el Dual Shock, podrían convertir *KKND Krossfire* en el mejor juego en tiempo real que jamás se ha visto en PlayStation.









Los gráficos, aunque pequeños, son brillantes y coloridos, y los combates, en consonancia, son frenéticos.





Los paisajes post-apocalípticos se mezclan con ruinas de la civilización moderna y demás chatarra más reciente...

PSMag OPINA

LO MEJOR

- Tres bandos diferentes para escoger, cada uno con sus propios edificios, unidades y aptitudes.
- Un inteligente sistema de control, diseñado para evitar muchos de los problemas de jugar sin ratón.
- Con el modo «Kaos» para dos jugadores puedes enfrentarte a un amigo, con o sin la participación de un tercer bando controlado por la CPU.

LO PEOR

- Puede que sea demasiado complejo e inteligente para la mayoría.
- Los gráficos son demasiado pequeños como para seguirlos con facilidad.

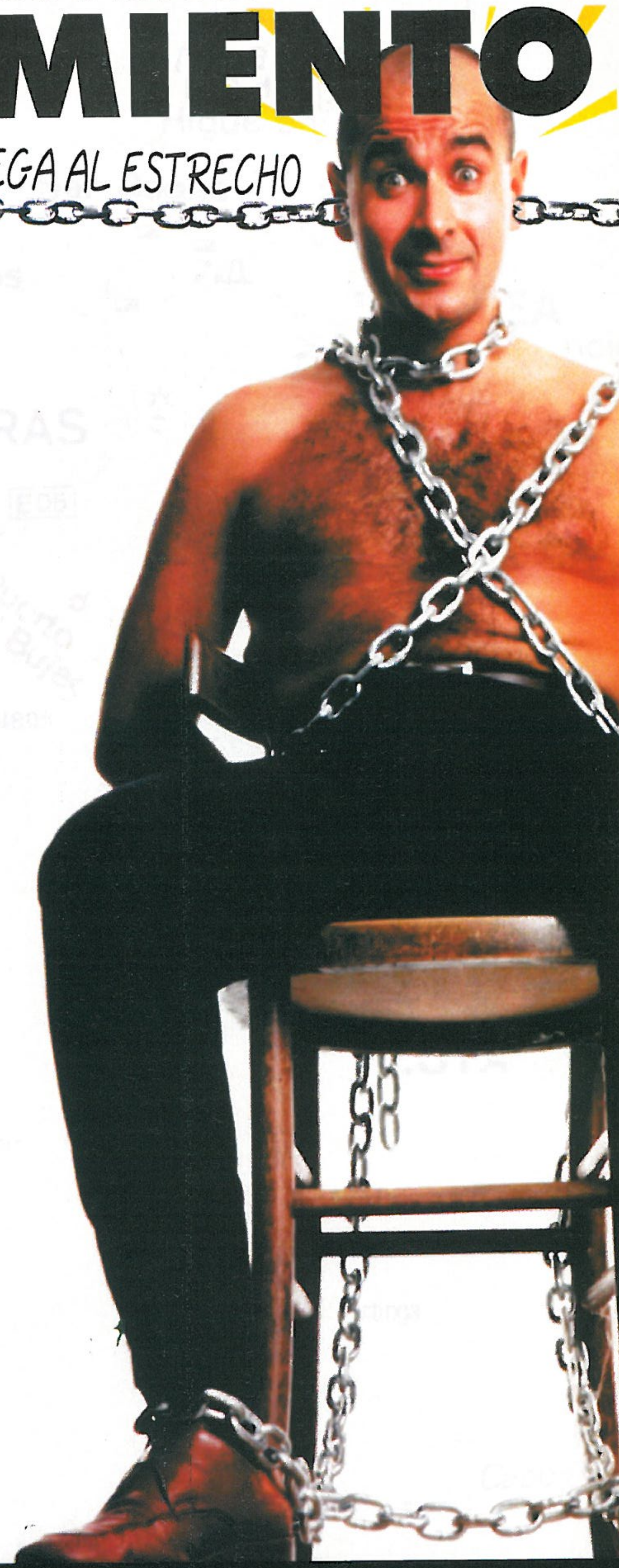
QUIZÁ...

Ideal para jugadores reflexivos y pacientes. *KKND Krossfire* parece destinado a elevar los juegos de estrategia en tiempo real de PSX a un nivel de complejidad más profundo. Lo difícil será equilibrar la acción frenética con tácticas y planificación más detalladas, y asegurarse de que los gráficos son lo bastante claros. Si lo consiguen, podrían tener entre manos al vencedor de *C&C*.

POR FIN EN **ALGECIRAS** LLEGAN LOS PROFESIONALES DEL

ENTRETENIMIENTO

LA CADENA MÁS GRANDE (DE VIDEOJUEGOS) LLEGA AL ESTRECHO



GLOBAL GAME

URB. VILLA PALMA, BLOQUE 7 - LOCAL 1
11203 ALGECIRAS (CADIZ)
Tel. 956.65.78.90



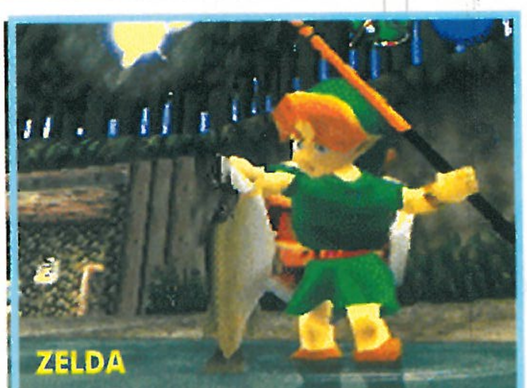
TOMB RAIDER III



FALCON 4.0



PLAYSTATION



ZELDA

GLOBAL GAME

LAS TIENDAS GLOBAL GAME: QUART DE POBLET (96)153.75.20 - MADRID 1 (91)593.13.46
BASAURI: 94.440.29.22 - VALENCIA GRAN TURIA (96)313.40.67 - LAS PALMAS (928) 382.977
ZARAGOZA: PRÓXIMA APERTURA - MADRID 2 C.C. ALCALÁ NORTE: PRÓXIMA APERTURA

Para más informaciones sobre nuestra franquicia llámanos: 96.373.94.71

EDITOR	New Software Center	ORIGEN	Gran Bretaña
FABRICANTE	Krisalis/Sensible Software	GÉNERO	Fútbol
DISPONIBLE	Marzo	JUGADORES	Uno o dos



Sensible Soccer Club Edition

Tras ganar dos veces el título, el campeón del mundo de los juegos fútbol vuelve por tercera vez. ¿Valdrá la pena?



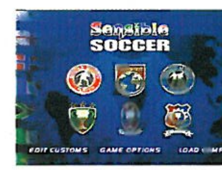


¿Puede el clásico conseguir la difícil transición a las 3-D?

S*ensible Soccer*, ¿eh? Un juego que provocará tal nostalgia en cualquiera que recuerde el original (a tenor de las ventas, debe ser medio mundo), que es posible que empiece a parlotear sobre aquellos maravillosos días con la simple mención de su nombre. *Sensi*, para los amigos, merecía todos los elogios que cosechó: su pinta era de lo más cutre, pero nunca había existido un juego que captase tan bien el modo en que se *juega* a fútbol. Han pasado unos años, PlayStation es la nueva Amiga y Sensible Software regresa para tratar de conquistarla.

Bueno, como podrás ver, el juego es gráficamente ordinario (si los jugadores de pedigrí de *Actua 3* los pintó un chaval de la ESO, los de *Sensible* son cerillas que ha dibujado un párvulo), y la jugabilidad, tal como está en la beta avanzada que hemos probado, parece bastante ordinaria también. De hecho, justo es decir que si este juego no fuese de la potente Sensible Software, lo habríamos enviado a la papelera al recibirlo.

Las cosas, la verdad, no parecen muy prometedoras. Sin embargo, estamos hablando de la casa Sensible. Siempre se la ha conocido por caminar por la cuerda floja de la creatividad, y éste no sería el primer juego que produce cuya primera impresión es de espanto y cuyo producto final se ha transformado milagrosamente en algo estupendo. Sensible hace estas cosas. No aparece para no molestar a los que trabajan hasta dos semanas antes del lanzamiento de un juego y entonces lo altera desde la raíz para mejor. Pero esto es PlayStation, y la conversión de Krisalis a este formato sólo puede complicar el proceso.



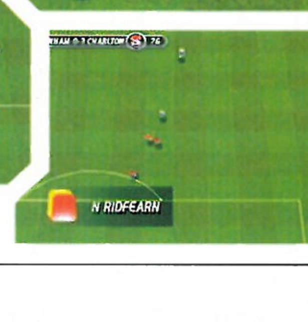


No nos cabe duda de que se ofrecen multitud de opciones.









La vista aérea recuerda los gloriosos días del *Sensi* original, pero los jugadores en 3-D intentan actualizarlo.

PSMag OPINA

LO MEJOR

- Es *Sensible Soccer*. Pero en PlayStation.

LO PEOR

- Los gráficos son pobres.
- La jugabilidad no es gran cosa.
- La pinta, de momento, es de pena.

QUIZÁ...

Esperamos de verdad que Sensible pueda sacar de esto un ganador, porque su toque superior de jugabilidad es lo único de lo que han carecido hasta ahora los juegos de fútbol de PlayStation. Sin embargo, con semejantes indicios, es difícil imaginar cómo lo va a conseguir. Sigan atentos a la pantalla.



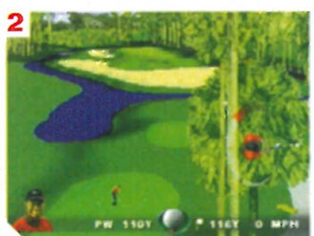
PlayStation. Son muchos y todos legítimos.
DUAL SHOCK™
ANALOG JOYSTICK
RATÓN
neGcon
SPECIALIZED ASCII PAD
SPECIALIZED JOYSTICK
NAMCO ARCADE STICK
MANDO DIGITAL (DISPONIBLE EN VARIOS COLORES)
G-CON 45
MEMORY CARD (DISPONIBLE EN VARIOS COLORES)
LINK CABLE
EURO AV CABLE
MULTI TAP
ESTUCHE-BOLSA PARA CONSOLA
PORTA CD'S
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
G-con45 & © 1996 NAMCO LTD. All rights reserved. Namco is a registered trademark of NAMCO LTD.
"DUAL SHOCK" is a trademark of Sony Computer Entertainemnt Inc.
namco
DUAL SHOCK™
PlayStation
Todo el PODER en tus MANOS
www.playstation-europe.com
La gama más amplia de accesorios y periféricos para conectar a tu PlayStation.



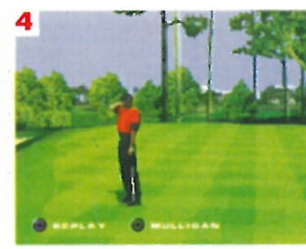
La conquistadora Electronic Arts seduce a Woods en un intento por traernos el mejor juego de golf de PlayStation.

[1-2] Los diversos ángulos de cámara te permiten hallar la mejor trayectoria. [3] La cámara sigue la bola suavemente hasta que se detiene. [4] Tiger, rascándose la cabeza.

1


2


3


4


Puede que el golf no sea el noveno arte, pero se acerca gracias a los esfuerzos de un tal Tiger Woods. En el probable caso de que no te suene su nombre, Tiger (el nombre real es Eldrick) Woods es el número uno cuando se trata de golpear una bola blanca con un palo para meterla en un agujero campestre. Un simple jovenzuelo de 22 años, que ganó tres veces el torneo americano Amateur antes de convertirse en profesional. La revista *Sports Illustrated* le nombró deportista del año en 1996, él siguió dando golpes con sus horribles pantalones en el US Masters, se convirtió en el ganador más joven de la historia y batió además otros siete récords por el camino. Durante los próximos cinco años ganará 60 millones de dólares por avalar productos Nike, y ahora ya tiene su propio juego PlayStation.

Pues bien, *Tiger Woods '99* parece tan bueno que podría bastar para perdonar a Eldrick por ser tan asquerosamente rico. EA conoce sin duda el percal cuando se trata de juegos de golf; la serie *PGA Tour* ha sido lo mejor de la década y en todas partes se considera el as del green. La versión para PC ya ha recibido los elogios tanto de críticos como de jugadores, y la edición PlayStation parece que causará una impresión similar. *Tiger Woods '99* nos pareció espléndido incluso inacabado, con sus magníficos recorridos en 3-D y una versión digitalizada del propio Tiger para que golpee las bolas virtuales por ti. No sólo tiene buenos gráficos, el sonido también está muy bien: siempre suena una estupenda música funky o beat, tanto si estás navegando por las opciones como si estás viendo una repetición del precioso golpe que has ejecutado.

TIGER WOODS '99 NOS PARECIÓ ESPLÉNDIDO, CON UNOS MAGNÍFICOS RECORRIDOS EN 3-D

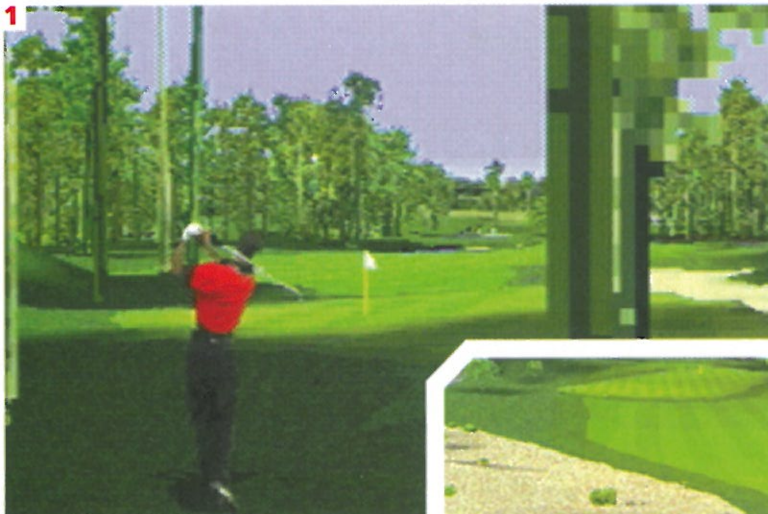
La presentación es impresionante, ¿pero a quién le importa la guinda si el pastel sabe a rayos? Por suerte parece que el juego real será tan delicioso y elegante como la presentación. Hay muchas maneras de jugar, desde el Shootout hasta la competición Foursomes (dos contra dos). Los principiantes querrán empezar probablemente con la opción de práctica, que te permite afinar el swing sin la presión de la compe-

1

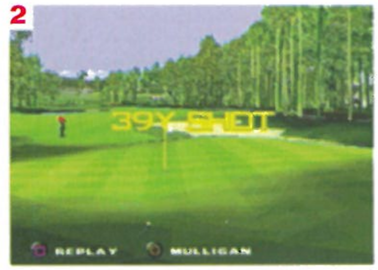

2

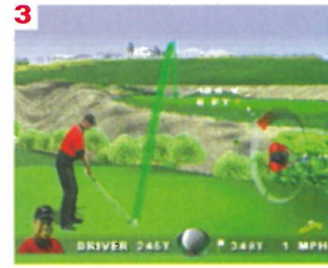

[1] Ups. [2] Utiliza la cruceta para darle efecto a la bola.

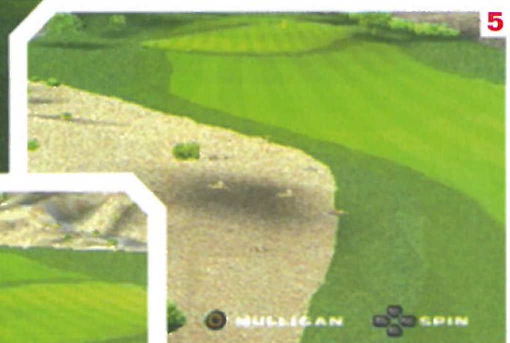
■ EDITOR	**Electronic Arts**	■ ORIGEN	**Estados Unidos**
■ FABRICANTE	**Electronic Arts**	■ GÉNERO	**Simulador de golf**
■ DISPONIBLE	**Sí**	■ JUGADORES	**De uno a cuatro**

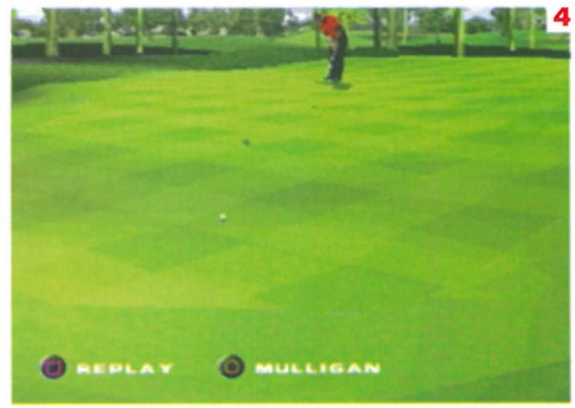
1


[1] El Tiger virtual. [2] Mientras Tiger reflexiona, se te explica hasta dónde ha llegado su golpe. [3] Esa línea verde pasa a ser roja si tu golpe es un poco chungo. [4] Tiger mueve sus caderas. [5-6] ¿Dónde está la bola?

2


3


5


4


6


tición. Los controles serán familiares para todos aquellos que hayan jugado antes a un juego de golf tradicional: pulsar para iniciar el balanceo, pulsar de nuevo para establecer la potencia y una vez más para establecer la precisión. Es un sistema probado y comprobado y aquí funciona de maravilla.

Hay algunas novedades: la más importante es que se puede añadir efecto con la cruceta después de golpear la bola. No es muy realista, pero añade algo más de emoción cuando intentas impedir que tu golpe descarriado vaya a parar a la arena. Los efectos inverosímiles no terminan aquí: si ejecutas un golpe particularmente potente y preciso, tu golfista puede empezar a zumbar como electrizado cuando tu palo le da a la bola, o el golpe es tan fuerte que causa una pequeña explosión. Son toques extravagantes, pero también una excelente forma de hacer saber al jugador que ha logrado un golpe soberbio.

Otra de las novedades la descubrimos por casualidad: si estás compitiendo con amigos y empiezas a juguetear con tu pad mientras esperas tu turno, tu golfista intenta distraerles con un comentario despectivo, un sonoro estornudo o un ataque de risa tonta en plan *Beavis & Butthead*. Además, si le das a la cruceta al mismo tiempo, puedes acelerar y ralentizar la música, con lo que surgen sonidos muy extraños para descentrar a tu adversario. Es una tontería, pero no nos cansamos de ella, y la verdad es que hace que la espera del turno sea menos aburrida.

Tiger Woods '99 es un competidor para el mejor juego de golf de PlayStation, y a juzgar por lo bien que nos lo pasamos jugando unas cuantas partidas, puede llegar a ser un clásico del golf multijugador.

LA VERSIÓN PARA PC HA RECIBIDO ELOGIOS TANTO DE CRÍTICOS COMO DE JUGADORES...

PSMag OPINA

⊕ LO MEJOR

- Excelente y fácil método de control con el que te puedes familiarizar en unos minutos.
- No tendrás que quitarle el volumen a la música.
- Podrías pasarte una temporada entera jugando con semejante multitud de opciones.
- El modo multijugador es un agradable cambio de ritmo en relación con otros simuladores de deportes y juegos arcade.

⊖ LO PEOR

- Los modos de un jugador no son tan emocionantes.
- Es golf.

QUIZÁ...

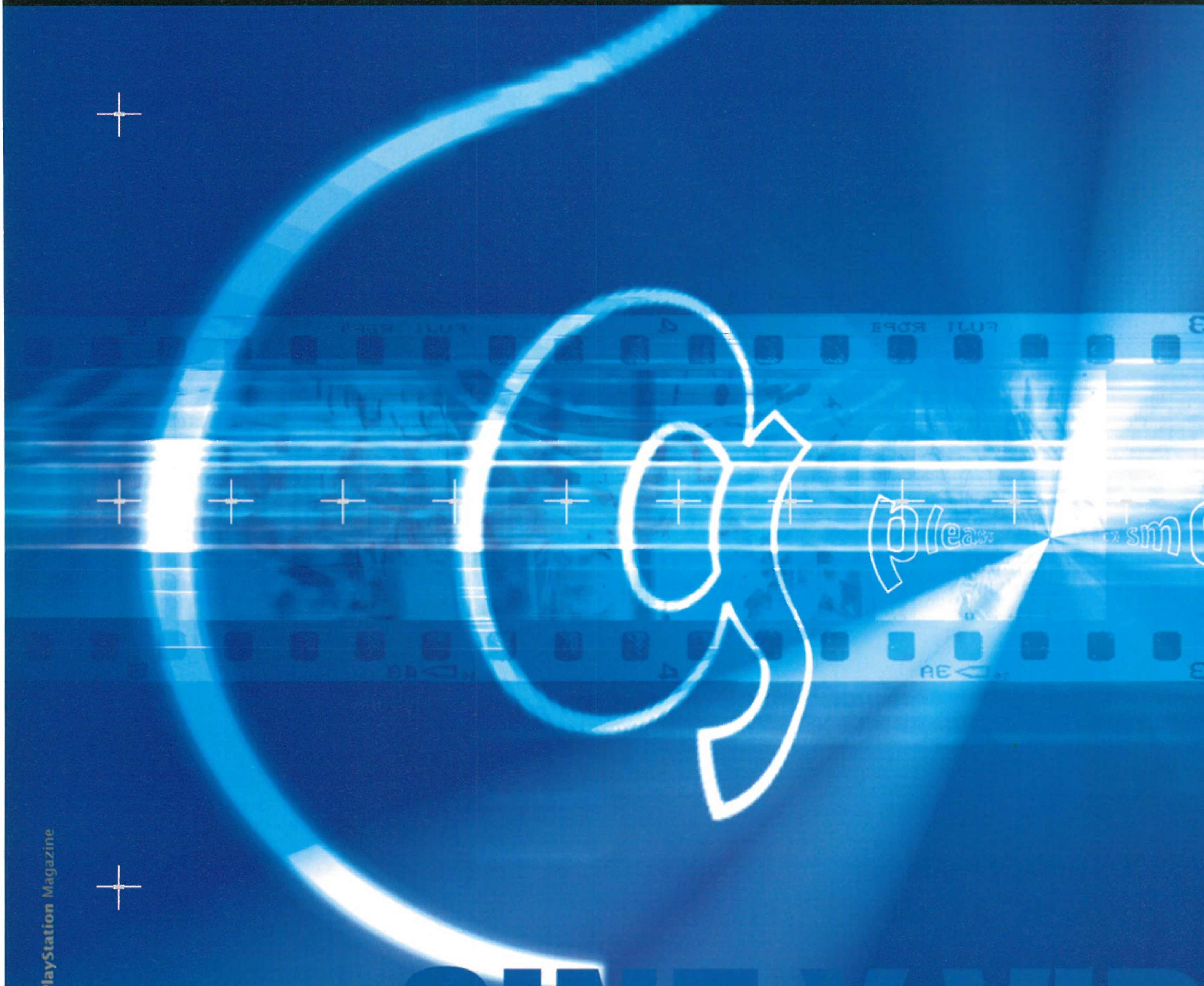
Hasta ahora todo parece ir viento en popa para *Tiger Woods '99*. Es un juego muy divertido y, si no pasa nada, debería ser el simulador de golf con el que todos jugáramos en 1999. Todos los que estemos dispuestos a comprar un juego de golf, claro.

1


2


3


[1] Hay un modo de práctica en el que puedes jugar ciertos hoyos una y otra vez para mejorar tu técnica. [2-3] Si no mueves el ángulo de cámara a veces no sabes ni dónde está la bandera.



CINE Y VID

Hubo un momento en la historia en que las superproducciones cinematográficas llevaban un videojuego pegado a las apenas asomaban títulos de películas en los escaparates de las tiendas de videojuegos. *PSMag* se cuela entre bastidores



EOJUEGOS

faldas. Tras *Indiana Jones* y *El Gran Halcón*, aquella moda pasó de largo y sobrevino una época oscura, un tiempo en que para analizar la aparente extinción de los juegos «de cine» y su inminente y ansiada resurrección...

Parece que ha pasado una eternidad pero, hace tan sólo tres o cuatro años, las únicas plataformas domésticas eran los ordenadores, la MegaDrive y la SNES. Los juegos tenían formato de cartucho, como los de nuestra loada N64, y cosas como las 3-D y la captura de movimiento no eran más que utopías con las que soñaban algunos informáticos. Ordenadores de madera, consolas talladas en piedra, efectos especiales a base de papel Albal...

Las películas de aquella época marcaron nuestra infancia: *Batman, Los Cazafantasmas, Star Wars, Alien, Rambo, Indiana Jones*... Y aquellas consolas de juguete consiguieron hacer realidad lo que hoy en día resulta tan complicado: juegos con licencias cinematográficas prácticamente perfectos. Bueno, perfectos para su tiempo, pero que nunca decepcionaron a nadie. ¿O sí...?

Las licencias de películas eran un cita corriente en el dietario de requisitos del jugador. «Ver la película y jugar al juego» era la premisa básica, y la mayoría de casas de software sacaron una buena tajada de aquellos derivados del celuloide.

La gradual desaparición de juegos basados en películas comenzó más o menos cuando nació la consola gris. Pero, ¿acaso es la máquina de Sony la responsable de la aparente enemistad entre el cine y los videojuegos? ¿No es más bien que la calidad general de esta clase de títulos ha decaído paulatinamente? Sea como sea, las licencias de cine han quedado relegadas a un papel secundario en la escena PlayStation.

Desde su aparición en 1995, la máquina de Sony ha acogido más de 600 juegos. Entre ellos, se pueden contar con los dedos de ambas manos el número de títulos de películas. Lo único que los desarrolladores quieren de una licencia son unos cuantos escenarios característicos, algún héroe reconocible y una par de secuencias de acción que plagiar. Pero ¿qué es lo que queremos los usuarios de esos juegos? ¿De verdad nos interesan tanto las licencias? ¿Somos tan «cinéfilos» a la hora de jugar como los desarrolladores creen?

Si pensamos en las películas más importantes de los últimos dos años (*El Quinto Elemento, Independence Day, Godzilla, Pequeños Guerreros, Men in Black*...), veremos que todas tienen dos cosas en común: por un lado, sus licencias fueron secuestradas de inmediato por grandes compañías de software; y, por otro, todos los juegos basados en esas licencias han llegado con retraso respecto al estreno de sus respectivas películas. Es más: en el caso de *Batman y Robin* y *Men in Black*, los juegos llegaron con ¡dos años de retraso! ¿No pierde un juego con licencia gran parte de su atractivo si no coincide con el estreno de la película? Steve McKevitt, de Gremlin, fue entrevistado por *PSMag* cuando aún estaba desarrollando su pobre *Men in Black*, y esto es lo que respondió a la pregunta anterior: «Si

1

2

3


Tres licencias recientes: *Men in Black* [1], *The Fifth Element* [2] y *Tomorrow Never Dies*, la última esperanza, previsto para la primavera de este año [3].



«HAY MUCHOS BODRIOS. LAS RAZONES SON DOS: LOS EDITORES LO VEN COMO UNA FORMA RÁPIDA Y FÁCIL DE HACER DINERO, Y LOS PROGRAMADORES TRABAJAN BAJO PRESIÓN, INTENTANDO TERMINAR EL JUEGO A TIEMPO PARA EL ESTRENO DE LA PELÍCULA.»
STEVE MCKEVITT, GREMLIN

]DE TRON A GODZILLA[

Se abre el telón: sale un hombre vestido de azul fosforito corriendo y gritando como un poseso; le persigue un bicho enorme, verde, gelatinoso y con cara de pocos amigos. El bicho ruge y se come al hombrecillo, haciendo saltar sus vísceras en todas las direcciones. Se cierra el telón: ¿cómo se llama la película? *De Tron a Godzilla*, claro.

1982 *Tron*. Una película poco inspirada de Disney que contaba la historia de un joven atrapado en un videojuego. El film tuvo una prole de arcades, de los que los más destacados fueron *Discs of Tron* y *Tron*. Ambos llegaron al mundo de la mano de Midway. El primero estaba basado en la secuencia de lanzamiento de discos fosforescentes de la película y el segundo en la carrera de motos (el momento en que el protagonista consigue salir del circuito impreso y es perseguido por los robots y tanques antivirus). Los programadores de Spectrum tomaron la misma idea y volvieron a presentarla bajo un aluvión de títulos de evidente inspiración en la película. No obstante, para esquivar a los hábiles abogados de la Disney y ahorrarse una pasta en licencias, nunca utilizaron la palabra *Tron* para sus títulos.

1984 *Los Cazafantasmas* fue la principal licencia de aquel año. Activision creó un ingenioso jueguecito en el que el jugador patrullaba las calles atrapando espectros. El juego se vendió a espuertas (varios millones), algo que nunca había conseguido un software basado en una película. A partir de entonces, fueron muchas las compañías de desarrollo que acudieron al cine en busca de inspiración.

US Gold, antecesora de Eidos (mamá de *Tomb Raider*), fue la siguiente en dar en el clavo con *Bruce Lee*. En el papel del actor te abrías paso a patadas y puñetazos a través de 20 niveles, recogiendo linternas en tu

continúa en página 56







Películas como *Alien* [1], *El Mundo Perdido* [2] o *Batman & Robin* [3] cuestan muchísimos millones. Con presupuestos tan desorbitados que amortizar, no es extraño que Hollywood haya puesto sus comedidos ojos en la industria de los juegos.



fuera cualquier otra película, estaría de acuerdo. Por suerte, *Men in Black* es uno de los estrenos cinematográficos más importantes de la historia. Los únicos que tendrían que preocuparse son quienes estén pensando en sacar un juego en la misma semana.» ¿Qué quiso decir? McKevitt continúa: «Entre los juegos con licencia cinematográfica hay probablemente más bodrios de los que debería. Las razones para la baja calidad de estos juegos son dos: en primer lugar, muchos editores los ven como una forma de hacer dinero rápido con una programación por debajo de la media; y en segundo lugar, aún más importante, los programadores trabajan bajo presión, intentando terminar el juego a tiempo para que su lanzamiento coincida con el estreno de la película.» Qué pena. El buen hombre no debía tener ni idea de cómo iba a quedar *Men in Black*... «La industria del cine es mucho mayor que la nuestra, y un juego con licencia que aparezca en el momento oportuno puede apoyarse en el estreno del film, aprovechando su enorme campaña de marketing.»

Cuando el juego *Men in Black* salió a la venta, la película ya se podía alquilar en los videoclubs. Gremlin perdió esa oportunidad, pero McKevitt no estaba demasiado preocupado: «Nos hemos tomado nuestro tiempo con *Men in Black*. Probablemente el retraso costará algunas ventas a la larga, pero el juego será mucho mejor.» Desde luego, el tiempo no dio la razón a McKevitt. El resultado final del juego basado en *Men in Black* fue, como te contamos en *PSMag* 19, uno de los mayores desastres de la historia del software de entretenimiento. Infumable donde los haya, *MiB* obtuvo un 5 sobre 10. Y han sido muchas las veces que nos hemos arrepentido de aquel arrebato de generosidad... Dos años de programación fueron necesarios para dar por terminada una cutrez sin precedentes en el mundo de los videojuegos...

«HA HABIDO MUCHA PRESIÓN PARA QUE LOS JUEGOS COINCIDIESEN CON EL ESTRENO DE LAS PELÍCULAS (...). LA MAYOR LECCIÓN ES QUE AHORA ES IMPOSIBLE CREAR UN DERIVADO FÍLMICO PARA PLAYSTATION BAJO ESAS CONDICIONES.»
SIMON SMITH-WRIGHT, ACCLAIM

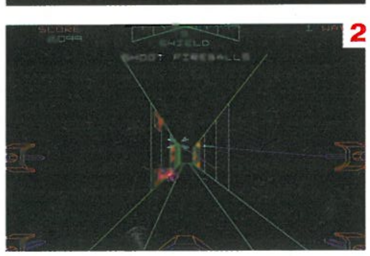
LA VERGÜENZA DE ACCLAIM

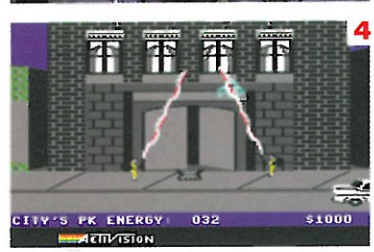
Otra compañía que ha representado un papel importante en el mercado de las licencias durante unos diez años es Acclaim, con títulos que van desde *The Terminator* hasta *Batman & Robin*. También es responsable de algunos de los peores derivados de película programados hasta la fecha, algo normal si tenemos en cuenta que ha firmado como la mitad de los juegos basados en filmes que ha visto PlayStation. *Street Fighter: The Mo-*

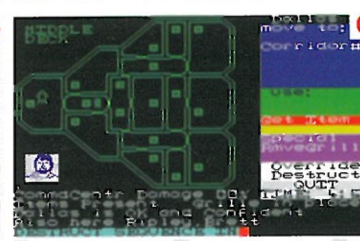












En 1999, los consoleros están acostumbrados a los lujosos gráficos de la PlayStation, pero no siempre fue así. ¿Quieres pruebas? Mira estas «interesantes» conversiones de películas: *La guerra de las galaxias* [1, 2], *Los Cazafantasmas* [3, 4] y *Alien* [5, 6]. ¡Vaya, de lo que nos hemos librado!

vie, *Batman Forever* y *The Crow: City of Angels* apenas impulsaron el género, pero Acclaim echa gran parte de la culpa a las restricciones de las licencias: «Hay mucha presión para que los juegos coincidan con el estreno de una película», dice Simon Smith-Wright, de Acclaim, conviniendo con McKevitt. «En los tiempos de SNES y MegaDrive, si obteníamos la licencia de un film podíamos lanzar un juego en nueve meses, porque la tecnología era más simple. Pero ahora, con PlayStation, la gente pide más. Quiere mundos 3-D, captura de movimiento...»

Smith-Wright pone *Batman & Robin* como ejemplo. El juego estuvo en desarrollo dos años y es una muestra perfecta de cómo funciona el proceso de las licencias: «Los riesgos de una licencia cinematográfica son muy altos. Tenemos que hacernos con los derechos muy pronto, y a menudo se compra la licencia de una película que después no tiene éxito. Depende mucho de la reputación de los actores y el director. Nunca sabes qué estás comprando exactamente.»

Smith-Wright subraya la idea utilizando como ejemplo *La isla de las cabezas cortadas*, la poco inspirada farsa de piratas protagonizada por Geena Davis. «Esa película lo tenía todo: un buen director, un buen reparto y montones de acción. Nos lanzamos sobre ella y construimos un juego sobre los pocos fotogramas y retazos de guión con que contábamos. Después, en contra de todo pronóstico, la película fue un fracaso.» Con tanto dinero en juego, los riesgos son demasiado altos. Al fin y al cabo, con cada juego la compañía pone en peligro buena parte de su reputación. «Es un poco como una apuesta», reconoce Smith-Wright. «Mira *Titanic*. Sólo tres meses antes de su estreno, la gente decía que iba a ser una porquería, y ahora es la película de mayor recaudación de la historia.» Acclaim ha sufrido muchas y muy duras lecciones con los derivados de películas. Según Smith-Wright: «La mayor lección es que ahora es imposible crear un derivado fílmico para PlayStation que coincida con el estreno de su película. Para que un juego sea un éxito, no debería apoyarse sin más en la licencia: tiene que ser un buen producto por sí mismo, sin condiciones, restricciones ni plazos». Así pues, pese a haber invertido tantos millones en algunos de los mayores fracasos de PlayStation, Acclaim continúa convencida de que las licencias merecen la pena, pero no deben constituir el único fundamento. Al fin y al cabo, la gente compra juegos para *jugar*, y no siempre le impresiona que el título de la caja coincida con el de un súper éxito de taquilla.

Smith-Wright piensa que si pagas por una licencia, es esencial que ésta valga lo que se ha pagado por ella. Así, durante el prolongado período de desarrollo de *Batman & Robin*, el equipo creativo de Probe compartió comida y cama con Warner Bros. «Para desarrollar *Batman & Robin* trabajamos estrechamente con la gente del film», explica Smith-Wright. «Probe tuvo completo acceso a diseños de escenarios, fotogramas, detalles de vestuario, etc. Les suministraron incluso secuencias de voz de los actores reales, de forma que las voces que aparecen durante el juego son las de los actores de la película.»



Las licencias de filmes destacaron por primera vez en el limitado ZX Spectrum. Compara y contrasta las películas con los juegos: *Platoon* [1, 2], *Rambo* [3, 4] e *Indiana Jones y el Templo Maldito* [5, 6].

«*LA ISLA DE LAS CABEZAS CORTADAS* LO TENÍA TODO: UN BUEN DIRECTOR, UN BUEN REPARTO Y ACCIÓN. CONSTRUIMOS UN JUEGO CON TODO LO QUE CONTÁBAMOS. DESPUÉS, EN CONTRA DE TODO PRONÓSTICO, LA PELÍCULA FUE UN FRACASO.»
SIMON SMITH-WRIGHT, ACCLAIM

trayecto. No tenía nada que ver con el pequeño gran hombre, pero se vendieron unidades como churros.

1985

En 1985 las compuertas ya estaban abiertas. Ocean, con sede en Manchester, se hizo prácticamente con todos los estrenos cinematográficos de relevancia. Con *Rambo* y *Cobra* tuvieron bastante éxito, aunque eran más o menos igual de insoportables que todos los que les siguieron. El monopolio de Ocean en cuanto a licencias de las principales películas obligó a las demás compañías a conformarse con las sobras. CRL apostó a un perdedor con *The Rocky Horror Picture Show*, basado en el clásico musical de Richard O'Brien, y también se probó suerte con el film *Give my Regards to Broad Street*, de Paul McCartney. Ni que decir tiene que *Regards* cumplió las expectativas de su potencial: ninguna.

Domark fue vapuleada entonces por hacerse con la licencia de las películas de *Viernes 13*. No por su contenido *gore*, sino por lo malo que era el juego. El jugador, en el papel de un monitor adolescente de campamento, corría por varios lugares intentando que el asesino en serie Jason Voorhes no le atizara con el hacha. Era tan divertido como un juego de N64...

Los dos años que siguieron fueron absurdos: los cineastas vieron que se podía ganar dinero fácil a base de licencias y comenzó una auténtica guerra de ofertas. Sólo los peces gordos de Ocean y Activision podían competir, y entre ellos se repartieron las licencias de *Aliens*, *Depredador*, *Platoon* y *Robocop*. Casi todos los juegos resultantes se lanzaron con prisas, a medio hacer, pero al menos algunos merecieron la pena: *Robocop* no estaba nada mal, para su época; el *Aliens* de Activision era muy divertido y el estupendo *Platoon* de Ocean era el primer título para pistola decente.

1989

Hacia finales de los ochenta, los Commodore 64 y ZX Spectrum dieron paso al Commodore Amiga y a los primeros sistemas de Sega y Nintendo. Los juegos basados en películas ya eran habituales en todos los soportes, y tanto las películas como sus derivados de software obtuvieron un éxito enorme. El *Batman* de Tim Burton fue convertido en una fantástica mezcla de plataformas y conducción, pero Ocean se adelantó a Acclaim en su ambición

continúa en página 58



***Alien Trilogy*. La bienaventurada incursión de Acclaim en la historia de Ellen Ripley, apareció en PC, Saturn y PlayStation. Está disponible en la gama Platinum, por cierto.**

Esto, sin embargo, no es más que una nueva fuente de conflictos: todos quieren estar satisfechos con los resultados. Una de las razones por las que los juegos de películas suelen tropezar es porque hay demasiadas personas interesadas en el desenlace. La compañía cinematográfica quiere asegurarse de que el videojuego hace justicia a su film, y a veces incluso los actores quieren estar seguros de que salen bien parados. Eso puede provocar retrasos y cambios de última hora. «Es una lata», suspira Smith-Wright, «pero es comprensible. Quieren que el film esté bien representado».

En el caso de *Batman & Robin*, Probe tuvo que obtener la aceptación de la Warner de cada «Bat-artilugio» del juego, y lo mismo sucedió con cada cambio, por pequeño que fuera. De la misma manera, antes de dar autorización para publicar capturas del juego, la Warner se las mostró a los actores y al director para que dieran su visto bueno. Llevó semanas.

Los constantes retrasos obligaron a Acclaim a tomar la decisión de retener *Batman & Robin* hasta que estuviera listo, un paso que Smith-Wright considera acorde con el nuevo respeto de Acclaim por el género de las películas. «Lo podríamos haber publicado con precipitación, pero eso es algo que no nos ha beneficiado en el pasado», dice Smith-Wright, recordando *The Crow: City of Angels*. Sin embargo, los resultados con *Batman y Robin* no fueron tan satisfactorios como la compañía había pronosticado, algo que nos lleva a una nueva incógnita: ¿de verdad merece la pena malgastar tanto dinero en productos mediocres sólo por el hecho de que su versión cinematográfica ha sido un éxito? Y en el futuro, ¿pujará Acclaim por más películas, a pesar de todos los trámites? «Sí, sin duda. Hemos cometido errores y hemos aprendido de ellos, pero también lo ha hecho mucha otra gente.»

LA HISTORIA SE REPITE

Tanto Smith-Wright como McKevitt tienen argumentos válidos para justificar el fracaso de sus anteriores licencias. El primer juego basado en una película —*Tron*, arcade— data de 1984. En los años siguientes, títulos como *Los Cazafantasmas*, *Rambo: Acorralado*, *Goonies* y *Viernes 13* rivalizaron entre sí en los Commodore 64 y ZX Spectrum de aquel entonces. Quizás porque los videojuegos disfrutaban de su primera época de esplendor, o porque valían muy poco, las primeras licencias de filmes fueron un gran negocio. Ciaran Brennan, hoy director de la firma de relaciones públicas Bastion y editor de *Zzap! 64* (la primera revista informática en conseguir ventas de 100.000 ejemplares), ha visto más videojuegos en su vida que todos los analistas de *PlayStation Magazine* juntos. «Los mayores pestiños», afirma Brennan, «salieron en los últimos tiempos del Commodore Amiga. Cosas como *Cool World* (*Una rubia entre dos mundos*), *Darkman*...».



¿Han mejorado las cosas? Brennan no opina así. De hecho, preferiría que enterraran el género: «En mi opinión, los problemas empezaron el día en que los creadores de juegos se levantaron y dijeron 'A partir de ahora necesitamos 18 meses para desarrollar un juego', cuando antes les bastaban unas seis semanas. Eso significó que los que se dedicaban a obtener licencias tuvieron que empezar a adquirir derechos cuando los proyectos no eran más que una idea en la cabeza de un guionista. Una película no es buena o mala hasta que el crítico del periódico más leído no da su veredicto, así que las posibilidades de que un editor adquiriese los derechos de un bombazo de taquilla eran irrisorias. Las licencias se convirtieron en una lotería.»

La época del periodista Brennan fue la de Ocean y Activision, que se dedicaron a producir juegos medianos en masa, productos diseñados para llenar sus arcas con un coste mínimo. No importaba en qué estuviesen basados, cualquier película valía. *Depredador*, *Cobra*..., la media de calidad tocó fondo. Hubo un par de aciertos que merecieron todos los elogios en aquella época de omnipresente vulgaridad: *Aliens, el retorno*, de Activision, y la versión de *Batman* que programó Ocean para Commodore Amiga. Sin embargo, por aquel entonces los jugadores aún preferían ver la última superproducción el día del estreno, en el cine, antes que jugar con ella en casa.

Máquinas como la MegaDrive o la SNES eran poca cosa para convertir en videojuego películas tan vistosas como *El Juez Dredd* o *Parque Jurásico*, por lo que las licencias perdieron el poco interés que conservaban. Los usuarios de videojuegos no estaban interesados en «ser» Batman o el Juez Dredd, y aun así se adquirían todas las licencias de filmes limitados para lanzar sucesivas oleadas de software de poca monta. *Soldado Universal*, *Solo en Casa*, *La Familia Addams* y *Terminator 2*... Fracasos. ¡Cuántos megabytes desperdiciados! El público se habituó a hacer caso omiso de las licencias.

El desierto de licencias de películas se remonta a 1993, algo irónico, si tenemos en cuenta que fue un año excelente en lo que a asistencia a cines se refiere. Los dinosaurios integrados por ordenador dominaban el mundo. Sega y Nintendo eran los reyes, y Acclaim lideraba el escaso mercado de los juegos basados en películas: empezó de forma brillante con un plataformas basado en *Alien 3*, pero pecó de pereza y usó las mismas ideas para sus siguientes lanzamientos basados en *Stargate*, *El Juez Dredd* y *El guardián de las palabras* (un clásico ejemplo de guión que no cumple con las expectativas). El mercado no tardó en tocar fondo, y muchos creen que desde entonces no se ha recuperado. ¿Por qué cuidó Acclaim tan poco unos juegos que le debieron costar una fortuna sólo en licencias? Por la consabida razón: «Nos vimos obligados a sacarlos a la venta», declara Simon Smith-Wright, de Acclaim. «No eran tan buenos como lo podían haber sido, pero por aquel entonces creíamos que *tenían* que coincidir con el estreno de la película. Por supuesto, con *Alien Trilogy* y otros títulos como *Die Hard*, de EA, y *GoldenEye*, de Nintendo, hemos aprendido que esto no es así.» Pero ¿no podría ser también que estos títulos triunfaran porque eran juegos sólidos por sí mismos, con una calidad propia, sólo mejorada por la licencia? «Sí, desde luego», admite Smith-Wright. Por desgracia, esta conclusión, aparentemente obvia, ha tardado mucho en llegar.

Las licencias de películas llegaron a tal punto, que para lo único que servían era para burlarse de ellas.

«LOS PROBLEMAS EMPEZARON EL DÍA EN QUE LOS CREADORES DIJERON 'A PARTIR DE AHORA NECESITAMOS 18 MESES PARA DESARROLLAR UN JUEGO', CUANDO ANTES LES BASTABAN UNAS SEIS SEMANAS.»
CIARAN BRENNAN, BASTION

1



2



3



***Die Hard Trilogy*. Cómo Sí Desarrollar Un Juego Basado En Una Película, o En Tres: *Die Hard* [1], *Die Harder* [2] y *Die Hard With A Vengeance* [3].**





La Srta. Ripley y una captura de *Alien Trilogy*. Ya ha comenzado la cuenta atrás para el lanzamiento de *Alien vs. Predator*, de Fox Interactive...

«NO CREO QUE LAS LICENCIAS DE PELÍCULAS SEAN IMPOPULARES EN PLAYSTATION. SIMPLEMENTE, HAN PASADO DE MODA. LOS RESULTADOS EN LA ANTERIORES PLATAFORMAS HAN SIDO POCO ACERTADOS, Y AHORA LA PALABRA 'LICENCIA' DA UN POCO MIEDO.» DAVID WILSON, EA

Todo el mundo sabía que los juegos basados en filmes estaban a medio cocer, y con la llegada de PlayStation y Saturn en 1995 era evidente que, fueran cuales fuesen las razones para el decaimiento general de las licencias fílmicas, los videojuegos habían avanzado. En los tres años siguientes Sony innovó el mercado, olvidando las bases del software de entonces y construyendo un mundo nuevo a partir de la nada. PlayStation se convirtió en una unidad de entretenimiento apta para todos los públicos, como un vídeo o un equipo de música. ¿Para qué imitar películas cuando puedes ofrecer una alternativa mejor? Sony nunca se ha interesado por este género, y ha preferido afianzar las credenciales de su consola mediante software imaginativo y original. Buen ejemplo de ello es la lista de éxitos de SCEE del año pasado: *Crash Bandicoot 2*, *Final Fantasy VII*, *Cool Boarders 2*, *PaRappa the Rapper*... Juegos siempre diferentes y totalmente originales.

POR OTRA PARTE

Mientras SCEE y la mayoría de las compañías de software huyen de las licencias cinematográficas como de la peste, Electronic Arts ha empezado a aumentar su catálogo de títulos con licencia. Su relación con Fox Interactive ha cosechado substanciosos beneficios gracias a *Die Hard Trilogy*. También fue un éxito importante, aunque mucho más modesto, *Independence Day*. Puede que *The Lost World* haya recibido pocos aplausos, pero sus ventas fueron copiosas. EA también ha obtenido los derechos del film más importante de 1998: *Godzilla*, de Roland Emmerich y Dean Devlin. Para David Wilson, de EA, era un paso lógico: «No creo que las licencias de películas sean impopulares en PlayStation», sostiene, «creo que, simplemente, han pasado de moda. Los resultados en la anteriores plataformas han sido poco acertados, y ahora la palabra 'licencia' da un poco miedo».

Wilson —anteriormente analista de videojuegos— explica que, si bien los primeros tiempos de las licencias fueron memorables, formaron parte de una valiosa curva de aprendizaje para la industria del software en conjunto. «También había un tercer implicado: el editor de juegos, que pagaba demasiado a un estudio cinematográfico por una licencia de renombre a costa de no poder pulir la jugabilidad. Además, muchas veces los editores se pasaban semanas enteras metiendo prisa al equipo de desarrollo para que el proyecto se terminara en un plazo siempre insuficiente. El editor firmaba con la compañía cinematográfica una fecha de lanzamiento para el juego que coincidiera con el estreno de la película, de forma que toda la publicidad del film influía de forma directa en las ventas del juego. A raíz de esto, llegaron al mercado muchos juegos con licencia que no merecían la pena, y fueron muchos los usuarios que se pillaron los dedos.»



La falta de tiempo para el desarrollo de juegos basados en películas es un tema recurrente, pero Wilson estima que es momento de perdonar y olvidar desastres pasados, y que debemos mirar al futuro con esperanzas depositadas en el entorno de las licencias. Con la irrupción de EA en el campo de las películas, Wilson piensa que hay auténticas oportunidades al alcance: «EA no solía producir títulos basados en películas», manifiesta, «precisamente porque en general eran trabajos muy pobres. Nosotros sabemos que la jugabilidad es más importante que el nombre que rige la caja».

¿Qué ha cambiado para transmitir tal confianza a EA? Wilson cree que, dado que los grandes estudios de cine se están tomando en serio los videojuegos, vamos a presenciar un importante cambio en la calidad de los juegos con licencia. «Ya no existe ese tercer implicado que paga cantidades ingentes de dinero por una licencia: como el estudio ya posee la licencia, hay más efectivo destinado a crear el juego en sí». Wilson pone como ejemplo *Die Hard Trilogy*: «El estudio tiene un interés personal en ver que el juego haga justicia a su contenido (que, después de todo, es una valiosa propiedad suya). Lo hemos visto con la Fox y *Die Hard*, y con Dreamworks y *The Lost World*... Lo mismo ha pasado con *Pequeños Guerreros* y pasará con *Alien Versus Predator*, de la Fox, *WarGames* y *Tomorrow Never Dies*, de MGM.» Los co-





Cómo No Desarrollar Un Juego Basado En Una Película: tómese una superproducción como *Independence Day*, añádase un borrón 3-D al más puro estilo *Afterburner*, extráigase toda la emoción, elimínese toda la jugabilidad, échensele algunas cucharadas de confusión y quítense tantos cuadros por segundo como sea posible. Remuévase todo esto y láncese al mercado como si fuera un juego, con el mismo precio que *Tomb Raider*, *Crash Bandicoot*, *Tekken 2*, *Ace Combat*...

de reutilizar la misma idea para títulos posteriores. Las tiendas volvieron a inundarse de licencias mediocres. *Noche de miedo*, *La Caza del Octubre Rojo* y *Moonwalker* se vieron convertidas en juegos insípidos. No obstante, los títulos con licencia cinematográfica continuaron surgiendo, uno tras otro, y otro, y otro...

1990 Mientras otras compañías producían en masa variantes poco imaginativas de juegos de plataformas (se desaprovechó el potencial de títulos como *Regreso al Futuro* e *Indiana Jones*), Ocean intentaba consolidar su posición destacada cuando las primeras máquinas de Nintendo dieron paso a un nuevo soporte: la Super Nintendo, el doble de potente que su máquina anterior. El catálogo de Ocean para Nintendo parecía un catálogo de videoclub: *Arma Letal 3*, *Cool World*, *Robocop 3*..., ¡hasta *Daniel el Travieso*! Sin embargo, las buenas películas hicieron que incluso Ocean tuviese que comer de las migajas. El que había sido el gigante de Manchester no tardó en flaquear, lanzando una serie de trabajos flojos que parecía interminable...

PlayStation estaba a la vuelta de la esquina, y la industria del software comenzaba a darse cuenta del potencial de la máquina de Sony. Los 32 bits no dejarían que un juego se limitase a imitar un par de escenas de acción de una película. Desarrollar un título que hiciera justicia tanto al film como a la nueva máquina implicaba una inversión mucho mayor; y con tantas compañías decepcionadas y arruinadas, con montones de cartuchos para las máquinas anteriores que ya jamás abandonarían las tiendas, con el último suspiro de la SNES y sin fondos que invertir..., la predisposición a atreverse con la nueva PlayStation era casi nula. Acclaim tanteó el terreno con *Street Fighter: The Movie*, un juego de lucha mucho más que malo, y demostró lo evidente: el cine y los videojuegos se habían divorciado para siempre.

Entonces fue cuando Probe acertó de lleno. Estos chicos se habían ganado una acogida más bien tibia entre el público, ya que hacía mucho que no lanzaban nada realmente innovador. Pero, aun así, decidieron lanzar

continúa en página 59

mentarios finales de Wilson resumen su entusiasmo general y el de EA por este deslustrado género. «Con amigos poderosos en Hollywood que garantizan que los juegos con licencia son tan buenos como la película que los inspiró», alega, «en EA estamos muy contentos de contar con muchos y notables juegos de películas en cartera.»

Todos los entrevistados parecen coincidir en algo: hay un mercado viable para las licencias de filmes, como lo hay para los juegos de fútbol, los simuladores de vuelo o los puzzles. Sin embargo, lo que está muy claro es que el público no comprará cualquier cosa, por mucho que la casa de software haya pagado a una compañía cinematográfica por imprimir en la caja del juego el logotipo de una película.

Por suerte, parece que todos los poseedores importantes de licencias reconocen este hecho. El éxito de *GoldenEye* en N64, y el de *Die Hard Trilogy* en PlayStation demuestran que un buen juego, con una licencia bien empleada, siempre se venderá como rosquillas. La clave, no obstante, reside en que un buen juego con licencia no tiene que apresurarse para coincidir con la fecha de estreno de su película. Si el film ha sido un éxito, el público recordará el título durante uno o dos años más, y no le importará comprar un juego basado en una película «antigua». Lo que sí resulta lastimoso es dejarse el presupuesto en algo como *Spawn*, por ejemplo, un deshecho tóxico que jamás debiera haber existido, dinero fácil obtenido a expensas de productos de primera calidad.

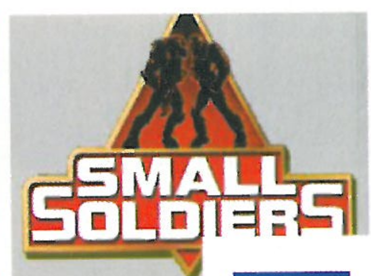
Este principio se aplica a todo, desde las fiambreras con la pegatina de una película hasta las camisetas, gorras y bolígrafos decorados con un bonito título. Lo que ocurre es que, en el caso de los videojuegos, la calidad del producto es más importante, porque su precio es mayor que el de una gorra o una camiseta. Sony ha realizado un trabajo fantástico en la introducción de PlayStation en el mercado, y el continuado éxito de la máquina se debe a la variedad de software disponible. Ya no hay un grupo de edad

«SACAMOS JUEGOS QUE NO ERAN BUENOS, PERO CREÍAMOS QUE TENÍAN QUE COINCIDIR CON EL ESTRENO DEL FILM. CON *ALIEN TRILOGY* Y *DIE HARD*, DE EA, Y *GOLDENEYE*, DE NINTENDO, HEMOS APRENDIDO QUE NO ES ASÍ.»
SIMON SMITH-WRIGHT, ACCLAIM

específica para PlayStation —nuestra sección *feedback* es una buena prueba de ello—, y sus juegos son lo bastante amplios como para atraer la atención de otras industrias (¡si ya hay incluso películas basadas en videojuegos!). El software basado en películas podría jugar un papel importante en el establecimiento de un vínculo sólido entre las industrias del cine y el videojuego. Muchas son las compañías que llevan tiempo intentando solidificar esta relación, y parece que pretenden seguir haciéndolo. ¿Acabarán unidos la música, el cine y los videojuegos? Porque también las bandas sonoras de grupos famosos son la última moda: la cosa empezó con *Wipeout 2097*, siguió con *F1*, ahora con la BSO de *El Quinto Elemento, Road Rash 3D, Apocalypse* (protagonizado por Bruce Willis, por cierto)... Los vínculos son cada vez más inesperados: películas basadas en juegos (*Tomb Raider, Final Fantasy*) y viceversa (*El Quinto Elemento, MiB*), juegos que parecen películas (*Metal Gear Solid, Wing Commander IV*), juegos con elementos de películas aunque no estén basados en ellas (*Master of Teräs Käsi, Rebel Assault* y *Dark Forces*, ambientados en el universo *Star Wars*)... En efecto, parece que la industria del software ha visto la luz, ya que los pocos títulos con licencia que se acercan tienen un aspecto notablemente mejor que todo lo anterior. Si Hollywood empieza a interesarse tanto por los juegos basados en sus películas, puede que dentro de poco comiencen a invertir dinero e ideas en los representantes poligonales de sus éxitos del celuloide. ¿Te imaginas un nuevo juego de *Parque Jurásico* con fondos prerrenderizados de escenarios reales de la saga, con dinosaurios construidos con el mismo motor 3-D que utilizó Steven Spielberg? Esto se puede hacer: Sega ha utilizado ese motor para animar los bichos del arcade de pistola basado en la primera película. ¿Y si Eidos intercambiara unos cuantos millones de dólares con la Paramount para producir la cuarta excursión de Lara? Con eso y más de tres movimientos nuevos para la protagonista nos conformaríamos... Recemos por ello.



Pasado: *Die Hard Trilogy*, de Probe, impartió clases acerca de cómo debe hacerse un juego basado en una película.



Presente: *Pequeños Guerreros* podría haber sido mejor si no hubiese respetado el estreno.



Futuro: Algún día, el cine nos sorprenderá con cosas como una Lara despoligonizada...

un juego basado en la serie *Alien*. Pensaron que, puesto que estas películas ya se consideraban «clásicos», la licencia no habría pasado de moda. El resultado de aquella teoría fue *Alien Trilogy*, un juego superior en el que se pudo invertir todo el tiempo necesario. Los chicos de Probe incluyeron todas las ideas que se les fueron ocurriendo y, sin prisas, lanzaron su trabajo cuando lo dieron por terminado. ¡Aleluya, un juego de verdad! Jugabilidad, escenarios variados (ahora no lo parecerían, pero sí en su época), un nivel tecnológico muy superior al de los juegos de su tiempo... Tenía todo lo que se echaba en falta en los juegos con licencia que se habían visto en los últimos años.

La Fox, poseedora de la serie de películas *Alien*, vio que había encontrado algo que valía la pena y empezó negociaciones con Probe acerca de otra de sus propiedades: *Jungla de Cristal*. Una vez más, se concedió a Probe todo el tiempo necesario para crear un juego sólido. *Die Hard Trilogy* vio al final la luz, tras varias reescrituras, y sigue siendo el mejor juego con licencia que ha pasado por PlayStation. ¡Tres juegos en uno, y los tres tan diferentes como impecables! De hecho, *Die Harder* —el segundo— continúa siendo el mejor título para pistola, después de *Time Crisis*.

Con la Fox dispuesta a probar suerte, Acclaim volvió a apostar por el cine: *The Crow: City Of Angels* y *Dragonheart*. Pero una vez más, Acclaim pecó de lo mismo: la prisa porque los juegos coincidieran con los estrenos cinematográficos. Bueno, hubo síntomas de mejora: el soso *The Lost World* de EA se vendió bien en algunos países gracias al anuncio que salió en televisión (en el que aparecía el último nivel, lo único bueno del juego). Las empresas de software no tardaron en olisquear en busca de superproducciones que transformar en juegos. En 1998 se han adquirido licencias como *Godzilla, Men in Black, Pequeños Guerreros, Alien Resurrection*... Los videojuegos con nombre de película están experimentando su pequeño renacimiento. Puede que *MiB, Batman & Robin, Spawn* y otros cuantos hayan resultados auténticos desastres, pero la intención es lo que cuenta...

¿Mejorará la cosa en los próximos meses?

]Y LOS NOMIN

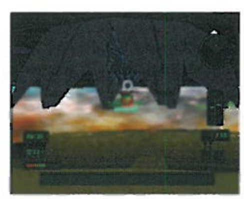
En Hollywood, además de la famosísima gala de los Oscars, también se celebran los llamados «Golden Raspberries», que premian a las peores películas, actores, actrices y directores del año. Los Golden Raspberries tienen lugar el día antes de la noche de los Oscars, y los grandes personajes de Hollywood huyen de esta gala como de la peste. Nosotros, en honor a esta fiesta tan a menudo ignorada, hemos decidido ofrecerte un equivalente en videojuegos de los Golden Raspberries. Bienvenidos a la entrega de los premios a los Bodrios más Infumables de los Derivados Cinematográficos. Damas y caballeros: *PSMag* no se enorgullece en absoluto de presentarles los siguientes juegos. He aquí una selección de los más grandes ultrajes poligonales hijos del celuloide que han pasado por PlayStation.





]PREMIO «EL ESTILO POR ENCIMA DEL CONTENIDO»[

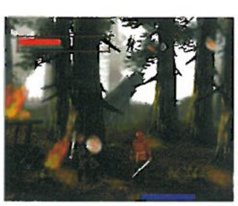
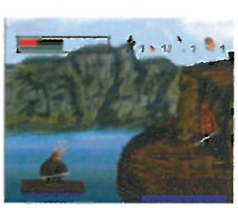
***The Lost World*: EA**
Puntuación *PSMag*: 4/10
Electronic Arts, como siempre —ahora lo hace con *NBA Live '99*, aunque con más justicia—, se metió al público en el bolsillo a base de anuncios en la tele. En España no vimos aquel anuncio, pero en otros países sí, y *The Lost World* se vendió como rosquillas en ellos. 30 segundos de publicidad en los que sólo se advertía la magnífica animación del T-Rex del último nivel. Por desgracia, todos los niveles anteriores a éste eran tan ridículos, difíciles e insoportables, que apenas un par de compradores del juego llegaron hasta el escenario que habían visto en la tele.





]PREMIO «PELÍCULA MALA CON ÉXITO, JUEGO MALO SIN ÉXITO»[

***Independence Day*: EA**
Puntuación *PSMag*: 4/10
Un enorme (e inexplicable) éxito en las taquillas de todo el mundo. Después de hora y media de aburrimiento, el film ofrecía un cuarto de hora vertiginoso, a base de excelentes efectos especiales, secuencias de acción, actores famosos... Para colmo, en el juego no aparecía ninguna de las pocas cosas buenas de la película. Sólo tenías que volar, a unos 2,5 cuadros por segundo, bajo naves nodrizas extraterrestres rodeadas por misteriosas paredes invisibles. Matar a dos o tres mil naves alienígenas iguales y no saber nunca quién te ha matado a ti resultaba de lo más constructivo.


]PREMIO «FRACASO CINEMATOGRÁFICO, FRACASO VIDEOJUEGUIL»[

***Dragonheart*: Acclaim**
Puntuación *PSMag*: 1/10
¿Comprar un juego así? ¡Deberían pagar a quien soporte una partida! Horripilantes gráficos en 2-D (¡aún más cutres que los de *Yoshi's Story*, de Nintendo 64!), una tecnología inferior a la de cualquier cartucho de GameBoy... La única forma de divertirse con *Dragonheart* era utilizarlo como *frisbee* para domesticar perros. Uno de los peores juegos, con o sin licencia, que ha visto el mundo. Tan malo, tan malo, tan malo, que Acclaim ni siquiera envió un ejemplar de *review* a la prensa. No se vendieron ni 100 ejemplares en todo el país.





]PREMIO «¿CUÁNDO APRENDERÁN?»[

***Batman Forever*: Acclaim**
Puntuación *PSMag*: Incalificable
Acclaim celebró la licencia de *Batman Forever* anunciando el lanzamiento simultáneo de la versión recreativa y la de PlayStation. Era la primera incursión de Acclaim en el mundo de las caras máquinas arcade, así que todos confiábamos en que hubiesen hecho un buen trabajo... Por desgracia, lo que obtuvimos fue un típico juego de lucha en *scroll*: Batman y Robin tenían dos o tres movimientos, y tenían que repetirlos unos cuantos miles de veces para matar a otros cuantos miles de malos. Incluso los peores chiringuitos de los barrios bajos prefirieron quedarse con sus antiguallas de principios de los ochenta antes que sustituirlas por... esto.

ADOS SON...[





]PREMIO «AÚN PEOR QUE LA PELÍCULA»[

***The Crow: City Of Angels*: Acclaim**
Puntuación *PSMag*: 4/10
Una especie de juego de lucha que poco tenía que ver con la película con la que compartía título. La trama de la peli se centraba en la venganza, y eso era precisamente lo que el juego sugería nada más comprarlo: VENGANZA. Después de quedarte sin la paga del mes para jugar a eso, lo único en lo que podías pensar era en matar al dependiente de la tienda donde lo habías adquirido, matar a los programadores del juego, matar a quien te dijo «debe estar bien»... El personaje se movía con la misma fluidez que un ladrillo en la atmósfera de Júpiter (planeta con 32 veces más gravedad que el nuestro).

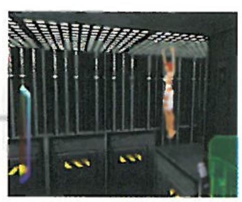




]PREMIO «VAN DAMNIFICADO»[

***Street Fighter: The Movie*: Acclaim**
Puntuación *PSMag*: 3/10
La excelente serie de lucha de Capcom iba a ser puesta al día con movimientos digitalizados recreados por las estrellas de saltarinas que atizaban patadas en la peli. Íbamos a jugar con el mismísimo Jean-Claude Van Damme, y con Kylie Minogue, y podrías efectuar todos los movimientos que habías visto en la pantalla grande... ¡Pues no, mala suerte! El resultado de tantas promesas fue una especie de *Chiquito de la Calzada 'em up*, tan original y tecnológicamente avanzado como un botijo de Murcia pero con la jugabilidad de una linterna de Todo a 100.





]PREMIO «NI LOS ACTORES QUIEREN SALIR EN EL JUEGO»[

***The Fifth Element*: Kalisto**
Puntuación *PSMag*: Incalificable
El film: Un taxista del futuro, Bruce Willis, forma equipo con un súper ser alienígena, Mila Jovovich. Mientras el malo malísimo, Gary Oldman, se alía con Tricky y un montón de extraterrestres en un intento por conquistar el mundo, Bruce y Mila salvan el universo.
El juego: Controlas a un Bruce que no se parece a Bruce o a una Mila que no sólo no se parece a Mila sino que además no puede doblar las rodillas. Escenarios a cuál más monótono con puzzles estilo «si te mueves, te matan; conclusión: quédate quieto». Ni siquiera los actores dejaron que se utilizaran sus caras para los personajes. Luc Besson todavía tiene pesadillas.

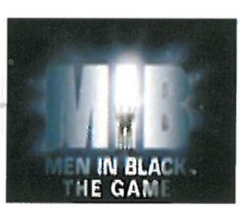




]PREMIO «¿CUÁNDO APRENDERÁN? 2»[

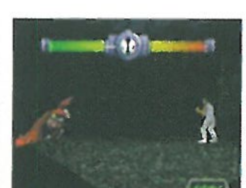
***Batman & Robin*: Acclaim**
Puntuación *PSMag*: 7/10
El film: George Clooney se embute en el bat-traje. Le acompañan Robin (Chris O'Donnell) y Batgirl (Alicia Silverstone). Mr. Freeze (Arnie) y Poison Ivy (Uma Thurman) traman un plan tan estúpido como cualquiera para dominar el mundo. Batman y sus amigos se lo impiden. Fin de la peli.
El juego: Por suerte, no había mucha trama a la que ceñirse, así que Acclaim optó por una mezcla fiel al film a base de lucha, puzzles y persecuciones automovilísticas. Controlar a los personajes es tan intuitivo como jugar al ajedrez oyendo al Fary. Tenía los ingredientes necesarios, pero Acclaim volvió a meter la pata.





]PREMIO «CON LOS OJOS CERRADOS ES MÁS DIVERTIDO»[

***Men in Black*: Gremlin**
Puntuación *PSMag*: 5/10
El film: Will Smith se une a una organización de alto secreto encargada de controlar la inmigración alienígena. Smith y su colega (un ceñudo Tommy Lee Jones parco en palabras) descubren un plan para robar una microgalaxia y se entrometen en los desagradables planes de una enorme cucaracha invasora. Al final, los buenos ganan.
El juego: Una mezcla de tortura china, agonía infernal y suplicio de campo de concentración alemán. Jugar con él es como clavarse cerillas bajo las uñas, encenderlas y esperar a que se consuman silbando una canción de Mónica Naranjo. Podría haber sido peor, pero en ese caso no habríamos sobrevivido.


]PREMIO «UNA LAVADORA TIENE MÁS JUGABILIDAD»[

***Spawn*: Sony**
Puntuación *PSMag*: 1/10
Increíble pero cierto: se puede hacer un juego más cutre aún que la película *Spawn*. En ella, Al Simmons (un agente del gobierno), muere, va al infierno por sus crímenes, hace un pacto con el Diablo, vuelve a la vida, y pasa el rato matando malos e imitando al perrito de Scotex con una capa roja y un traje hecho con bolsas de basura y cadenas. El juego es más o menos como estas bolsas de basura: oscuro, sucio, indeseable, destinado a acabar en un maloliente contenedor de deshechos no reciclables desde el preciso instante en que fue colocado en las estanterías de las tiendas... Suerte que el CD, con un mango, servía para cortar pizzas.

]LA GRAN PELÍCULA[

Son muchas las películas que han engendrado juegos, pero no tantos los juegos que han inspirado películas.

Gracias a PlayStation, el mundo del cine ha comenzado a ver con otros ojos el hasta ahora cohibido mundo de los videojuegos. El enorme espacio vacío que separaba a los juegos de la realidad se ha visto acortado por el salto tecnológico que el software ha dado usando la consola de Sony como trampolín, y gracias a eso, Hollywood ha acudido a la industria del software en busca de inspiración.

Cierto que existen desde hace tiempo algunas películas basadas en videojuegos: *Mortal Kombat* y su continuación, *Super Mario Bros.*, *Double Dragon* y *Street Fighter*, pero eso no eran más que ensayos, productos de relleno para cines con muchas salas. Eran experimentos con los que la industria del celuloide sólo quería tantear el terreno.

1



2

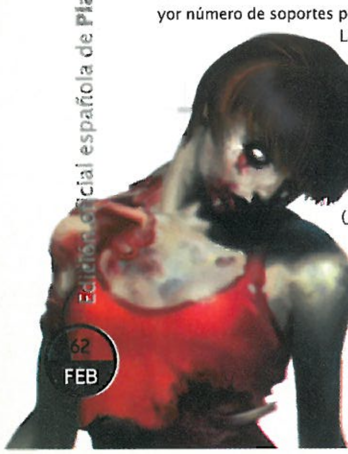


Es evidente que estos dos juegos triunfarán sin esfuerzo en el competitivo mundo del celuloide: *Tomb Raider* [1] y *Resident Evil* [2].

Ahora, gracias a la máquina de Sony, las ventas de software y la afición a los videojuegos se han disparado. Hollywood ha advertido que convertir en película un videojuego famoso asegura una determinada asistencia: ningún jugador de *Tomb Raider* en su sano juicio se perdería una película basada en las aventuras de Lara, y los jugadores de *Tomb Raider*, por sí solos, ya son muchos espectadores potenciales.

Street Fighter, *Mortal Kombat*, *Super Mario* y demás engendros fueron diseñados para atraer a un público muy joven, a aficionados a los videojuegos de muy corta edad. Y claro, los niños no van solos al cine, sino con sus padres, por lo que la recaudación de todas aquellas películas (filmadas con unos costes mínimos) fue más que aceptable. Sin embargo, el usuario medio de PlayStation tiene entre 15 y 25 años: más o menos la misma media de edad que tenía el público que llenó los cines con *Titanic*, *Horizonte Final* y *El Quinto Elemento*.

Hollywood ha estudiado durante un tiempo las listas de ventas de juegos de los últimos tiempos y ha dado luz verde a una serie de proyectos basados en juegos. De éstos, los más famosos son *Tomb Raider*, de Eidos; el particular día de los muertos de Capcom, *Resident Evil*; y el todavía súper ventas en todo el mundo, *Final Fantasy VII*. Por supuesto, Hollywood no ha pensado sólo en el público de la consola de Sony, sino también en su principal competencia: los PC. No es ninguna casualidad que tanto *Tomb Raider* y *Final Fantasy VII* como *Resident Evil* también hayan sido súper ventas en el entorno de los ordenadores domésticos... Se han buscado los juegos más exitosos en el mayor número de soportes posibles. Chicos listos.



Las historias de la aparición de Lara Croft como heroína de acción en la pantalla grande llevan años circulando, pero la Paramount se ha asegurado los derechos y nos ha confirmado que la película está ya está en preproducción. Los productores son Lawrence Gordon (*Jungla de cristal*, *Depredador*) y Lloyd Levin (quien aún disfruta de la gloria de *Boogie Nights*). «Emocionado» por la perspectiva de que la peli obtenga al fin el pistoletazo de salida, Joe Goldwyn, presidente de Paramount Pictures, cree que el debut de Lara «se traducirá en una película rompedora con un atractivo mundial». Las cosas han cambiado mucho desde los tiempos en que cualquier videojuego nuevo era sólo «un nuevo *Space Invaders*».

El reparto del film *Tomb Raider* también pone de relieve el aumento de recursos de Hollywood para filmes basados en juegos. Mientras el mundo de *Mortal Kombat* estaba poblado por actores desconocidos (a excepción de Christopher Lambert, que estaba en temporada baja), para enfundarse el ceñido top de Lara se ha hablado de todas las actrices posibles, desde Demi Moore y Sandra Bullock a Liz Hurley. Del mismo modo, se piensa en Jason Patric (*Speed 2*) para el papel de Chris Redfield en el debut de *Resident Evil* en la gran pantalla, aunque esta licencia todavía está en proceso de negociación con Capcom. Lo más excitante de todo este asunto son los rumores que hablan de George Romero (*La noche de los muertos vivientes*) como director...

El que nos da un poco de miedo es el film basado en *Final Fantasy VII*. ¿Cuánto presupuesto haría falta para que una película hiciese justicia a semejante maravilla? Ojalá que los mejores ordenadores hollywoodienses lleven a cabo buena parte del trabajo...

En cualquier caso, los tres juegos son material de primera para hacer películas. Cada uno tiene una trama cohesiva y progresiva, y suficientes situaciones de acción como para hacer fácil el trabajo del guionista.

Una tarea aún más fácil espera a los productores del ansiado film sobre *Wing Commander*. La serie de juegos se remonta a mediados de los ochenta, y su constante renovación se debe a Chris Roberts, su creador. Roberts se ha esforzado por crear «películas interactivas» en las que secuencias de vídeo real se enlazan a la perfección con las partes del juego. Este título todavía está lejos de alcanzar la perfección, pero Roberts se acerca peligrosamente. ¿Quizás con *Wing Commander V*? La tercera parte fue el mayor paso adelante, ya que Roberts asignó los papeles principales a Mark Hammill y Malcom McDowell. Como los valores de producción mejoraban en cada juego, Roberts empezó a pensar hace tres años en una encarnación fílmica de su bebé, y la película comenzó a rodarse a finales de junio del año pasado. *Wing Commander: The Movie* estará protagonizada por Freddie Prinze Jr. como Blair (el personaje de Hammill), y David Warner sustituye a McDowell. Se estima que el presupuesto actual asciende a la respetable cifra de 40 millones de dólares...

Hollywood no pierde de vista estos proyectos, y hay unos cuantos más que esperan su confirmación entre bastidores. Ivan Reitman, productor de *Los Cazafantasmas* y *Junior*, posee los derechos de la peli de *Doom* (otro éxito en todos los soportes, casualidad), cuyo guión se ha reescrito ya varias veces. Del mismo modo, se ha encargado a Brannon Braga y Ronald D. Moore (*Star Trek: Primer Contacto*) la elaboración de un guión basado en el arcade (flojillo) *Area 51* de GT. Por otra parte, Namco está trabajando en una película sobre *Tekken* generada íntegramente por ordenador; y Kenji Eno, de Warp, pretende llevar al mítico *D* —cuya continuación es uno de los más grandes proyectos para Dreamcast— a la pantalla grande.

Está claro que la accidentada relación de los videojuegos con el cine va a pasar a la historia. Ojalá veamos pronto los resultados de esta premonición...

]PRÓXIMAMENTE[

Los próximos meses en PlayStation...

EL MAÑANA NUNCA MUERE: DMG/Electronic Arts
Elliot Carver, magnate de los medios de comunicación, planea iniciar una guerra con China. Bond se dispone a descubrir qué pasa y, como siempre, acaba envuelto en todo de tipo de persecuciones y tiroteos. *Tomorrow Never Dies* empieza justo donde acaba la película. De esta manera, el equipo de desarrollo no ha tenido que ceñirse al guión del film. Es una mezcla de géneros que toma pedazos de diversas películas: escenas de esquí, de conducción, de buceo... ¡y hasta habrá algunas misiones en primera persona, estilo *GoldenEye*!

BICHOS: Disney Interactive/SCEE
Estará basado en *A Bug's Live*, la nueva película generada íntegramente por ordenador de la Disney (la primera fue *Toy Story*, ¿te acuerdas?). *Bichos* trata de una comunidad de hormigas que un buen día se ve atacada por un grupo de malvados saltamontes, aunque el juego no tiene mucho que ver... En realidad, lo único que tienen en común son el protagonista y unas cuantas secuencias de vídeo originales de la película intercaladas entre los niveles del juego (que se basa exclusivamente en plataformas y puzzles).

ALIEN VS. PREDATOR: Fox Interactive
Tiene una pinta estupenda. Hace poco, la Fox presentó el juego en Londres y nos dejó a todos boquiabiertos. Por desgracia, la versión para PlayStation aún estaba muy verde, y tan sólo tuvimos ocasión de disfrutar plenamente de la de PC. Lo cierto es que las capturas que todas las revistas han publicado de este juego hasta ahora en nuestro país son de la versión para PC, y no del de PlayStation como dicen, pero la Fox asegura que nuestro *Alien vs. Predator* será igual de espectacular que el de ordenador...

GODZILLA: EA
Un lagarto grandote despierta de su letargo subterráneo y tiene un humor de perros (grandes) cuando se levanta. Godzy, resuelto a proteger su nido, se desboca, lo cual perjudica seriamente a la salud de todo un grupo de actores de tercera y varios cientos de extras que trabajan a cambio de un triste bocadillo de jamón de york... La película es lamentable, pero tenemos que reconocer que tiene madera de juego. Se podría hacer algo espectacular con una licencia así. Pero también se podía con *MiB* e *Independence Day*, y mira cómo salieron...



He aquí una de las películas más taquilleras de 1998 (que a su vez ha sido uno de los engendros más cutres de la historia del cine): *Godzilla*. Esperemos que, al menos, el juego valga la pena.

]LAS PROMESAS NUNCA MUEREN[

Además de *Aliens vs. Predator, Godzilla* y *Bichos*, pronto contaremos con *Tomorrow Never Dies*, la mayor promesa del año en cuanto a licencias de cine. Así que hemos decidido ofrecerte un *preview* con todo lo que debes saber sobre Bond. Polígono Bond.

Cuando hace dos años MGM (el estudio responsable de las películas de Bond) concedió la licencia de *GoldenEye* a Rare (la firma que se hizo de oro con *Donkey Kong Country* para SNES), Sony y la industria de software en general se sorprendieron. Puede que entonces la gente de MGM pensara que N64 sería un éxito, y que su película llegaría a más hogares con N64 que con PlayStation... Es evidente que se equivocaron.

El caso es que Rare tomó la licencia y construyó un juego llamado *GoldenEye*, tan increíblemente bueno que fue el principal responsable de la lenta pero notable ascensión de ventas de N64.

Justo cuando Rare se disponía a comprar la siguiente licencia, *El Mañana Nunca Muere*, MGM sorprendió, por segunda vez, con un rotundo no. Quería que llegara a todos los hogares posibles. Y PlayStation era la solución. Así que la propia Sony se hizo con la licencia de la última película de 007 para confiársela a Black Ops, un pequeño equipo que había construido un motor de gráficos ideal para el caso.

No será fácil para Black Ops igualar o superar al *GoldenEye* de Rare, pero una cosa está clara: *Tomorrow Never Dies* tiene una pinta estupenda. Sólo tienes que echar un vistazo a estas capturas: carreras de esquís, huidas en el famoso BMW del señor Bond, aventuras en tercera persona, algunos niveles en primera persona como el propio *GoldenEye*... La cosa promete.

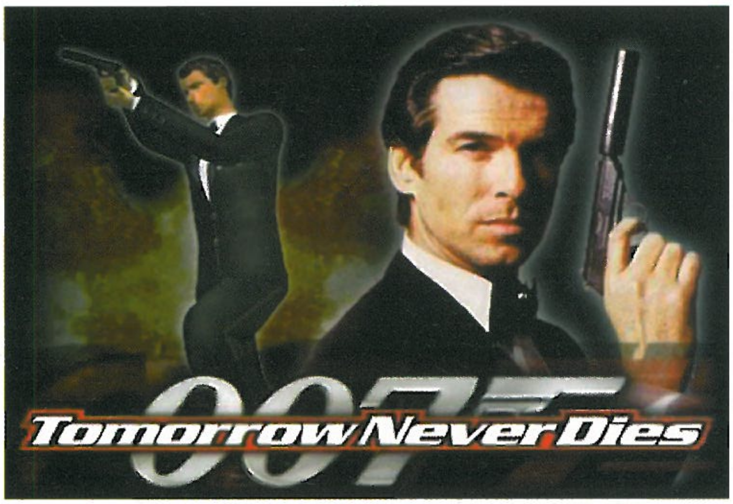
Tomorrow Never Dies también comparte unas cuantas armas, aspectos e ítems con el cartucho de Rare y el súper juego de Konami, *Metal Gear Solid*: una escopeta con silenciador y modo francotirador con varios aumentos (común en *GoldenEye* y *MGS*), la Walther PPK9 (arma estrella de *GoldenEye*), un tanque (*GoldenEye*), un BMW armado hasta los dientes (en *MGS*, en la secuencia final, también controlas una ametralladora desde un jeep, pero en *TND* serás tú quien conduzca y dispare al mismo tiempo), un aeroplano (exclusivo de *TND*), minas de explosión retardada (*GoldenEye* y *MGS*), minas de control remoto (*GoldenEye*), un rayo láser adaptable a las armas con el que podrás apuntar en tus incursiones nocturnas (*MGS*), esquís (exclusivos de *TND*), una moto de nieve (también aparece en *Tomb Raider III*), un paracaídas (exclusivo de *TND*), una microcámara (*GoldenEye* y *MGS*), unas gafas de visión nocturna (*MGS*) ¡y hasta un submarino monoplaza, como el de la película *Octopussy*!

Tomorrow Never Dies está basado en la película homónima pero, a diferencia de *GoldenEye*, no sigue al pie de la letra el argumento. Rare se vio obligada a «alargar» las secuencias de acción de la película, convirtiéndolas en niveles enteros y añadiendo objetivos que no aparecían en el guión cinematográfico. Así, por ejemplo, el primer minuto del film, en el que Bond se descuelga por la superficie de una presa para entrar por los conductos de ventilación de una base secreta rusa, se traduce en el cartucho de Rare como una complicada misión en la que, antes de descolgarte por la presa, tienes que eliminar un circuito cerrado de alarmas, inutilizar una antena parabólica, destruir la computadora central del cuartel de vigilancia...

Black Ops ha preferido preservar su libertad de guión evitándolo en lo posible. Por eso, el juego *Tomorrow Never Dies* comienza donde acaba la película, y toma el argumento original, sin transformarlo, como base para el argumento propio del juego. Una genial idea que ha permitido a los programadores explayarse en géneros y escenarios con todos los ingredientes que han aparecido en las anteriores películas de la serie: persecuciones automovilísticas, carreras con esquís, escenarios nevados, escenarios interiores, aviones, paracaídas, tanques, mujeres, Martinis...

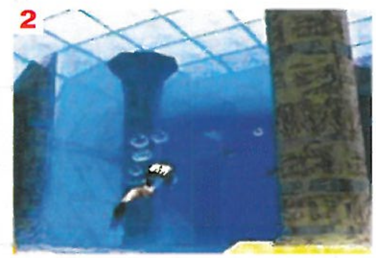
Tomorrow Never Dies también ofrecerá lo que ha supuesto uno de los puntos más fuertes para *GoldenEye*: un modo multijugador. Será un *deathmatch* a pantalla partida para dos jugadores simultáneos, aunque todavía está por ver si, además, hallaremos un modo de cooperación. Ojalá, aunque es difícil... Lo que sí sabemos con absoluta certeza es que Black Ops no pretende ni por asomo versionar su futura maravilla para N64.

Por último, uno de los detalles que más nos han llamado la atención de *TND* es que nos permitirá controlar a otros personajes aparte de Bond en determinadas ocasiones. No sabemos quiénes serán estos personajes, si bien no es difícil pensar en cierta japonesita que aparecía en la peli...



Bond, James Bond, a la derecha; y Bond, Polígono Bond, a la izquierda.



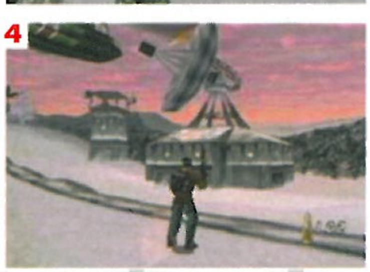


[1] Misiones en primera persona al más puro estilo *GoldenEye* y... [2] ...misiones submarinas como las de *Tomb Raider*.









[1] ¡Qué de malos! Te recordamos que tienes licencia para matar... [2] ...y que tu seguro de vida cubre daños a terceros... [3] ...y que sólo se vive dos veces... [4] ...y que esto no tiene nada que ver con *GoldenEye*, por más que lo parezca.



Los enemigos mueren y reaccionan según dónde y cómo les dispares: a éste se le ha caído un esquí del susto.



Malos cayendo como moscas bajo la furia de una PPK. Suena bien.



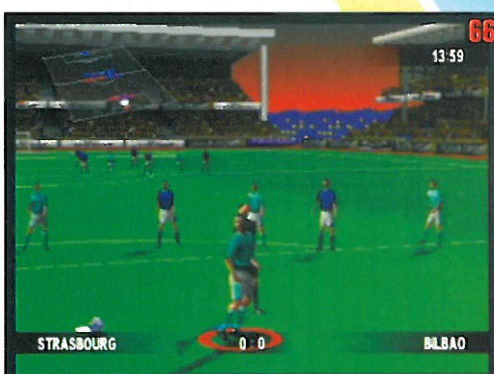
LA AVENTURA NO ES VIAJAR EN EL TIEMPO.
MURALLA CHINA
2066 N.M. 3827 km
RUTA 66
1065 N.M. 1975 km
ANTIGUO EGIPTO
756 N.M. 1401 km
FUTURO
1026 N.M. 1900
EDAD MEDIA
659 N.M. 1220 km
LA AVENTURA ES VIAJAR CON CRASH.
UNIVERSAL
UNIVERSAL INTERACTIVE STUDIOS
www.universalstudios.com
NAUGHTY DOG
CRASH BANDICOOT 3 WARPED
"P" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Crash Bandicoot 3: WARPED TM & © 1998 Universal Interactive Studios, Inc.
All rights reserved. www.universalstudios.com. Developed by Naughty Dog, Inc. "DUAL SHOCK" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.
CON AMIGOS COMO CRASH NO HACEN FALTA ENEMIGOS. PERO TAMBIÉN LOS HAY. Y DE TODOS LOS COLORES Y TAMAÑOS: DINOSAURIOS, ROMANOS, PIRATAS, MOMIAS... EN FIN, LA MEJOR RECOPILACIÓN DE MALOS DE LA HISTORIA. CLARO, QUE CRASH CUENTA AHORA CON LA INESTIMABLE AYUDA DE SU HERMANA Y CON UN MONTÓN DE VEHÍCULOS NUEVOS, PARA ARRASARLOS POR TIERRA, MAR Y AIRE.
CRASH BANDICOOT 3. LA AVENTURA MÁS ANIMAL DE LA HISTORIA.
PlayStation
PlayStation
1 Jugador
Tarjeta de Memoria 1 bloque
Función vibratoria compatible
DUAL SHOCK
Consulta cualquier duda que tengas sobre "PlayStation" en el teléfono 902 102 102
Todo el PODER en tus MANOS
www.playstation-europe.com/crash3
TBWA
"PLAYSTATION" elegida CONSOLA DEL AÑO
por los lectores de HOBBY CONSOLAS y SUPERJUEGOS y por los oyentes de GAME 40 (CADENA SER).

PUNTUACIÓN

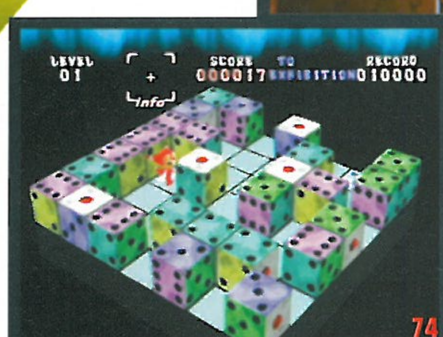
10	Reservado para los juegos perfectos.
9	Espléndido y totalmente recomendable.
8	Muy bueno. Obligatorio en cualquier buena colección de juegos.
7	Buen juego con algún pequeño problema. Vale la pena comprarlo.
6	Tiene algún fallo, pero es un buen juego.
5	Normal. Un juego entretenido, pero poco original o defectuoso.
4	Por debajo de la media: o tiene algún problema serio o deviene aburrido en poco tiempo.
3	Bastante malo. Como mucho, resulta entretenido durante un par de horas.
2	Una birria. Nefasto técnicamente. Mal estructurado y aburrido.
1	Un juego sin ninguna calidad. Rematadamente malo.
0	Infausto y nocivo para tu equilibrio emocional.

PlayTest

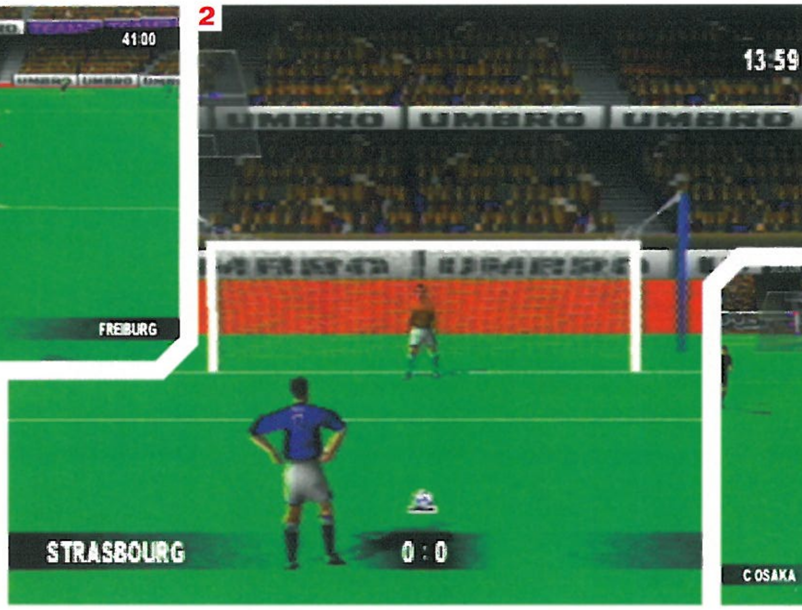
ANÁLISIS

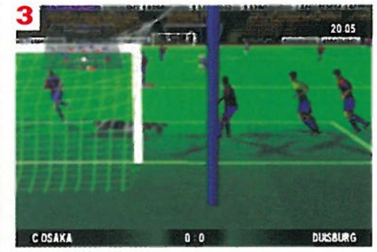






1


2


3


4


[1] Nigeria contra Freiberg, una confrontación futbolística apocalíptica. ¿Quién quiere una entrada? ¿Nadie?... [2] Esta noche, eres Chris Waddle... [3] ¿Ocho mil pelas para acabar sentado detrás de un palo? [4] La refrescante visión de un auténtico rompepiernas. Una maravilla.

Michael Owen's World League Soccer '99

El futbolista más apasionado de Gran Bretaña presta su rostro infantil y su genial control del balón al último ingreso en la Liga PlayStation...



El razonamiento del seleccionador británico Glenn Hoddle para favorecer a Teddy Sheringham sobre Michael Owen durante el Mundial Francia 98 fue que la estrella del Liverpool «no era un producto acabado». Mientras se demostró que Hoddle se equivocaba tras las sorprendentes actuaciones del joven de 18 años contra Bulgaria y Argentina, su comentario resulta perfecto cuando se trata de la nueva actualización de *World League Soccer* avalada por Owen.

WLS '99 deja suponer que es un juego de fútbol para gente reflexiva. No posee la satisfacción inmediata de *FIFA '99*, pero ofrece el control completo que le falta a su rival. Además de los ya habituales pases a través, los controles con el pecho y las voleas, *WLS '99* añade piques y amagues para atormentar a los defensas rivales. Lástima que estas adiciones vayan en detrimento de un sistema de control intuitivo, y ahí está el problema.

A veces, el sistema de control de *WLS '99* parece un concurso de «rock and roll» de cuando *Aplauso*. Cruzar el balón y llevar a cabo hábiles giros a lo Owen requiere hacer rápidos golpecitos dobles y manipulaciones de cruceta, y no se adapta demasiado bien a un sistema de control que, de otro modo, sería sólido, y que resulta frustrante en los momentos culminantes del partido. Estos movimientos son, desde luego, una varilla más en el abanico de *WLS*, pero también será la que decante la suerte del juego. La complejidad de movimientos dactilares desconcertará a los usuarios ocasionales, para los que *FIFA '99* ofrece un juego más inmediato, mientras que la brigada de *ISS Pro* es probable que reciba *WLS '99* con los brazos abiertos y persevere en nombre del realismo. Estamos indecisos: valoramos el habilidoso sistema de con-

NO BRINDA LA SATISFACCIÓN INMEDIATA DE *FIFA '99*, PERO OFRECE EL COMPLETO CONTROL QUE LE FALTA A SU RIVAL.





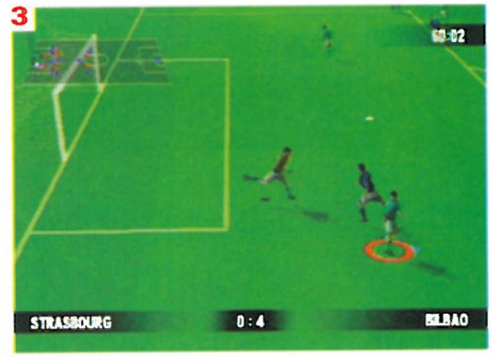


Las complejidades de *WLS '99* no son para el usuario ocasional. El sistema de control del juego requiere dedos de pianista, pero al final espera la gratificante recompensa del realismo. ¿Quieres acción arcade? Elige EA Sports. ¿Quieres ejercitar los dedos? Escoge a Silicon...

■ EDITOR	**Proein**	■ FABRICANTE	**Silicon Dreams**
■ DISPONIBLE	**Sí**	■ ORIGEN	**Gran Bretaña**
■ PRECIO	**8.900 pesetas**	■ GÉNERO	**Simulador de fútbol**

1


2


3


[1] «No pierdas el tiempo con virguerías en el área», escupe uno de los comentaristas. ¿Quién le ha pedido su opinión? [2] Ah, no hemos podido ver tres tantos consecutivos. Fallaste. [3] Porteros precipitados: qué desastre. [4] Repetición. Se tiende a utilizar cuando has marcado. [5] Un delantero solo, un portero solo, un balón suelto, un fallo suelto.

4


5


LOS JUGADORES CORREN BIEN Y REACCIONAN A LOS DISPAROS COMO ES DEBIDO, PERO NO HAY FLUIDEZ...

trol que ofrece Silicon, pero hace que el jugador tenga que trabajar mucho. La paciencia siempre se ve recompensada, pero hay tantos trucos de habilidad en *WLS '99* que es posible que se pierdan en el mar de golpecitos dobles y demás. El juego no utiliza algunos de los botones laterales, ¿no podrían haberse empleado para simplificar las cosas?

Detrás de los controles a veces rebuscados se esconde un juego de auténtica habilidad. En *PSMag* nunca hemos visto porteros tan inteligentes en un juego de fútbol para PlayStation: los porteros blocan los disparos o salen corriendo hacia los balones perdidos. El sistema de disparo también funciona bien, con un modo de «IA asistida» que permite al jugador dar altura y un toque final al chute. Teniendo en cuenta que *WLS '99* se vanagloria de su amplio sistema de control, es una pena que haya un par de defectos. Las entradas son imprecisas y torpes, con dos estilos disponibles que parecen impresionantes, pero al robo del balón le falta una coordinación real (incluso el intento más inofensivo derriba al adversario). Los pases también padecen falta de precisión y los jugadores a menudo reaccionan con lentitud cuando se aprieta el botón frenéticamente.

Este modelo de acierto y fallo se extiende a la presentación del título. Los jugadores y el campo están representados en alta resolución y se benefician de un gran nivel de detalle, pero la animación deja mucho que de-sear. Los personajes corren bien y



MANOS FIRMES

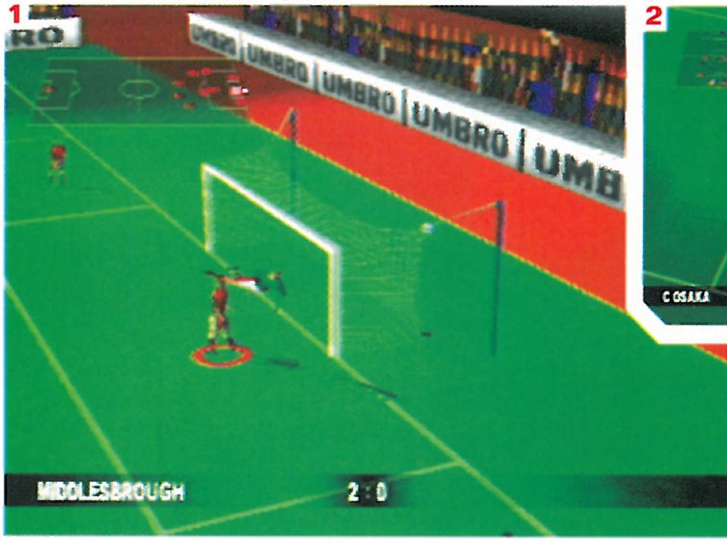
Todo el prestigio reside en los porteros en *WLS '99*. Establecen nuevos criterios en la inteligencia de los simuladores de fútbol, ya que reaccionan de inmediato ante el peligro potencial, se marcan paradas con los dedos y despejan hasta con los puños. Incluso se tiran a los pies de los delanteros para barrer el balón y como última línea de defensa son el equivalente en PlayStation de Cañizares. Un elogio justo, sin duda.





Las palomitas de los porteros de *WLS '99*. ¿Mejores aún que en la realidad?

PlayTest Michael Owen's WLS '99

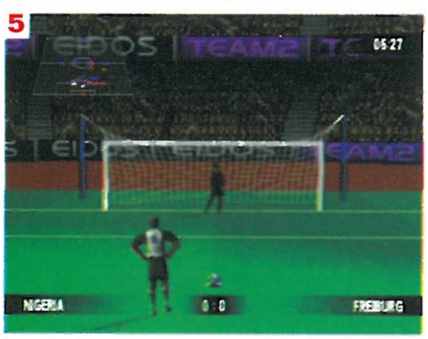
1


2


3


[1] Toma eso. Al pie de la letra. [2] Bonito ángulo. [3] Eso debe ser la altura, el ángulo y la distancia proyectados del saque de puerta. O que el portero ha vuelto a ingerir setas sospechosas. [4-5] Con el complicado mecanismo de control de *WLS* y la importancia de las tácticas, el juego puede acabar en penaltis.

4


5


reaccionan a los disparos como es debido, pero los partidos carecen de fluidez, una sensación que crece cuando ves a los miembros de tu equipo apalancarse cuando pierden la posesión. Además, la animación es patética allá donde no esté el esférico: los chicos arrastran los pies con el entusiasmo que emplearía Van Gaal en marcarse una jota aragonesa. Como nota positiva, las cámaras se alternan para mostrar los barullos del área de penalti y los pases largos, y también hay unas cuantas opciones estilo televisión, como cuando se muestran las decisiones de fuera de juego desde detrás de la bandera del juez de línea. Por desgracia, esta perspectiva también subraya el movimiento deprimente de la multitud: bloques informes de colores chillones.

No se ha considerado «necesario» doblar *WLS '99* al castellano, así que los comentarios están en inglés. En general, siempre nos ha parecido que las voces inglesas que retransmiten en los simuladores deportivos son una auténtica paliza. Pero, para colmo, resulta que lo son hasta para sus compatriotas. Según las revistas británicas de videojuegos, Peter Brackley y Ray Wilkins son «la peor pareja imaginable» de comentaristas. Falta de espontaneidad y dicción pastosa. Suerte que aquí pocos se van a fijar en eso.

En resumen, *WLS '99* da un paso adelante en la serie con su completo sistema de control, y un paso atrás por culpa de su aplicación. Es triste ver cómo un título prometedor pierde la gloria que merece por problemas tan elementales. De vez en cuando, un movimiento hábil deja ver parte de la técnica que se esconde tras el juego. Lástima del pésimo sistema de robo del balón, o de las propuestas de tiro cruzado que se van directas a las gradas por una confusión de botones. Como juego arcade de pases y chutes, *WLS '99* es más que divertido, y creemos que tiene más profundidad que muchos de sus competidores. Pero al enterrar sus avances clave bajo un método de control difícil, Silicon ahoga su potencial, sobre todo ahora que *FIFA '99* e *ISS Pro '98* han cambiado sus metas y son tan fáciles de jugar desde el primer minuto.

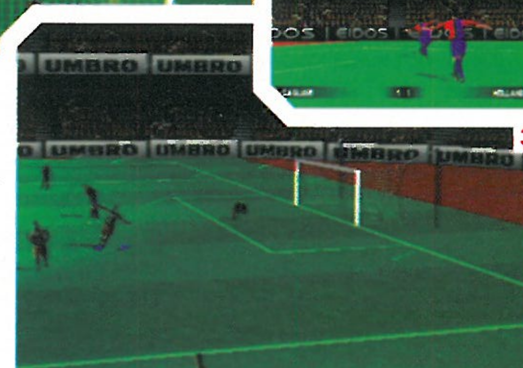
Si el inevitable *WLS 2000* logra suprimir las actuales irritaciones y sitúa sus muchos movimientos en un título jugable desde el principio, creemos que Silicon se situará entre los mejores de la Liga PlayStation el año que viene. Por ahora, *WLS '99* deja a Michael Owen como estaba antes de Francia 98, chupando banquillo como suplente de las auténticas figuras (en este caso *ISS Pro '98* y *FIFA '99*).

Alternativas...

ISS Pro'98	9/10	PSMag22
Actua Soccer 2	9/10	PSMag13
ISS Pro	9/10	PSMag8
Copa del Mundo 98	9/10	PSMag18
Actua Soccer 3	6/10	PSMag25

1


2


3


[1] Sólo se nos ocurre que el Sr. Portero sufra el efecto de algún tipo de pulgas. O piojos. O algo. [2] Aquí, entre el fútbol y el ballet sólo hay un paso. [3] Un gol, una celebración, una cita con la ducha y un buen masaje del fisioterapeuta. Mmm.

PlayStation Magazine 26

VEREDICTO

GRÁFICOS	**Detallados, pero parece que tengan calambres**	**7**
ACCIÓN	**Jugable, pero podría ser mucho más accesible**	**8**
ADICTIVIDAD	**La profundidad existe, pero debes perseverar**	**8**

Silicon quería hacer de *WLS* una estrella, pero se marcó un gol en propia meta. Los controles son demasiado complicados. Aun así, insiste y vencerás.

8 SOBRE 10



SOULBLADE™
PLATINUM
La primera corta.
La segunda apura.
namco®
P.V.P.E.*
3.990 PTAS.
Afila tus armas. Lucha por la legendaria espada SoulBlade.
PlayStation
*Precio Venta al Público Estimado.
Sólo los mejores llegan a Platinum.
Todo el PODER en tus MANOS
www.playstation-europe.com
"PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. SoulBlade ™ & © 1995 1996 NAMCO LTD.
All Rights Reserved. Namco is a registered trademark of NAMCO LTD.
TBWA

NBA Live '99

Otro juego de la serie *NBA* imprescindible para entusiastas del balón naranja. Y esta vez verás de los jugadores hasta el blanco de los ojos...





[1] Esto es lo que pasa cuando uno juega bien. [2] Observa bien a tus chicos: ¿están a la altura de las circunstancias?

Faltan pocos minutos para el final, has aplicado el control defensivo y tus jugadores mantienen la pelota. ¿Hay algún base que pueda embocar un triple? ¿No? A lo mejor es que no tienes ni idea de lo que estamos diciendo.

Hay que reconocer que en este país el baloncesto nunca ha calado como el fútbol. Y menos el americano. A lo mejor es que, por principio, nos parece sospechoso ese deporte practicado por jirafas encerradas en un gimnasio. Cuando en alguna emisión nocturna retransmiten algún partido de la NBA, fastidia tener que aguantar los malditos americanismos: esas animadoras permanentadas y gritonas, y la voz en sordina de los locutores excitados. Para que un simulador de baloncesto tenga éxito por aquí necesita resultar atractivo incluso para aquellos que no invertirían una hora de su vida mirando un partido de baloncesto auténtico.

Por fortuna, es el caso de *NBA Live '99*, cuya modalidad arcade (de hecho, una combinación de modos arcade copiados de otros juegos *NBA*) es divertidísima. La versión arcade nos ahorra esas fastidiosas reglas sobre el comportamiento en pista y los buenos modales entre jugadores: aquí puedes derribar a tu adversario para marcar un tanto brutal ante sus narices.

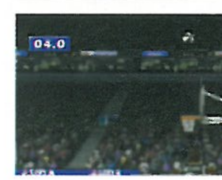
Si quieres, la consola puede seleccionar de manera automática las tácticas, y además es fácil aprender las pautas de comportamiento de los equipos controlados por la CPU para contrarrestar sus ofensivas con sabias jugadas. Para conseguir fintas inteligentes y regateos de ensueño sólo hay que pulsar sencillas combinaciones de dos botones, y los mates son perfectos por espectaculares. Comparado con el resto de los simuladores deportivos, la presentación es magnífica. Hay una intro en plan televisivo increíble. La forma en que los jugadores hacen ejercicios de calentamiento y chocan las manos y el realismo con que la música retumba en la pista son también pequeños toques maestros. Se distinguen a la perfección las caras de los jugadores y las repeticiones muestran los gestos que hacen a la cámara. De acuerdo: es tan importante como limpiarse los dientes con un palillo después de comer, pero, qué demonios, el esfuerzo técnico es admirable.





Hazte con la pelota, atraviesa la pista, salta como una cabra y encesta. Lo verás todo desde diferentes ángulos de cámara.





Para crear el adecuado comportamiento de cada uno de los jugadores, se ha recopilado una impresionante cantidad de estadísticas de la temporada 97/98. Scottie Pippen se enfada cuando falla un tanto, Antonie Walker (de quien se ha capturado el movimiento) ejecuta su típico bailoteo cuando acaba de marcar y Dennis Rodman se tiñe el pelo entre partido y partido.

NBA Live '99 es perfecto para principiantes, pero también resulta muy interesante para enterados. Cuando has creado tu propio equipo de estrellas, puedes poner a prueba su habilidad en varias tandas de partidos de extraños títulos. Tu equipo, además de jugar una temporada de la NBA, puede participar en una década entera de competición, generando una pila de estadísticas virtuales en el proceso.

Hay montones de juegos sobre la NBA en el mercado (incluidas las entregas anteriores de este título), pero





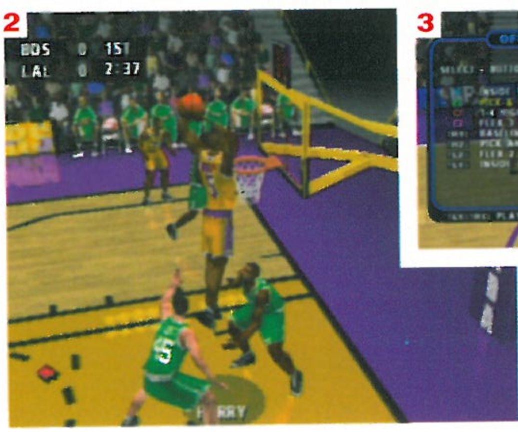
[1] ¿Dónde está la cesta, maldita sea? [2] ¿Y ahora qué, jugamos a rugby?

SE DISTINGUEN A LA PERFECCIÓN LAS CARAS Y LAS REPETICIONES MUESTRAN LOS GESTOS QUE HACEN A LA CÁMARA...

Ocho Jugadores · Tarjeta de memoria Compatible · Analógico/D-Shock COMPATIBLE

EDITOR	Electronic Arts	FABRICANTE	EA Sports
DISPONIBLE	Sí	ORIGEN	Canadá
PRECIO	7.990 pesetas	GÉNERO	Simulador de baloncesto







[1] Lo importante es hacerse con la pelota con rapidez. [2] Tiempo muerto para los Lakers. [3] Lo que usted diga, entrenador.

¿MISTER POTATO?

El mejor modo de creación de jugadores nunca vista en PlayStation.



1. Aquí está tu jugador. Es verde, se dobla y puedes modelarlo a tu capricho, por raro que sea. Primero dale un nombre bien americano. Después selecciona el equipo en el que jugará, su posición y el dorsal de su camiseta.



2. Ahora viene lo bueno. Juega con su pelo y el color de la piel. Puedes hacer la combinación que quieras, hasta casar una piel de noruego con una melena afro, si te da por ahí. Y no hablemos de las barbas...



3. Cada jugador de *NBA* tiene sus tonterías, sean unas gafas horteras o una cinta totalmente innecesaria. O ambas cosas. También es divertido buscar contrastes entre las cintas y el color del pelo. Bueno, divertido...



4. Puedes definir 36 valores distintos: modificar todos los detalles de su capacidad de juego (lo que influirá en su forma de jugar), la altura, el peso e incluso su historial. Olvídate de la realidad por un momento y pásatelo bien.

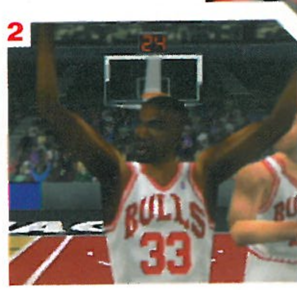
pocos incluyen tantos detalles estadísticos (que son lo que cuenta en jugabilidad) y resultan a la vez divertidos para los principiantes. Si a eso sumamos la fluidez que caracteriza a los movimientos de los jugadores y unos gráficos que te permiten hasta escoger las barbas de los miembros del equipo, tenemos entre manos un título importante. Nosotros, que nunca nos quedaríamos levantados para ver las chulerías del auténtico Dennis Rodman en una retransmisión a las tantas de la madrugada, sí que somos capaces de perder horas de sueño por manejar a su hermano virtual.



Alternativas...

NBA Live '98	8/10	PSM14
NBA In The Zone 2	8/10	PSM4
Total NBA '98	8/10	PSM20
NBA In The Zone	6/10	PSM1





[1] Dennis Rodman, maravillado ante su milagro capilar, alucina en mitad de juego. [2] Scottie Pippen nos enseña los sobacos. Bdej. [3] ¡Vaaaya mate!

VEREDICTO

GRÁFICOS	Cuidados, elegantes... Sin mencionar las barbas	8
ACCIÓN	Movimientos variados, pero imprevisible a veces	8
ADICTIVIDAD	Diez temporadas, con opciones de semi-dirección	8

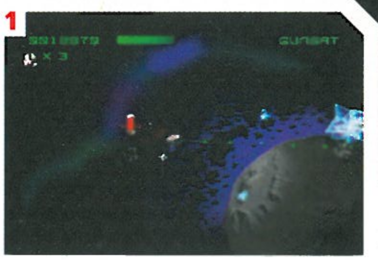
El mejor simulador de baloncesto. Entretenido para novatos y apasionante para forofos. Pero, ¿tendrá éxito en un mercado tan saturado?

8 SOBRE 10







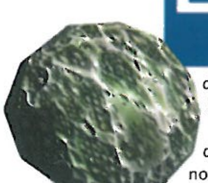




[1-5] Los más críticos no verán en *Asteroids* más que una versión maquillada del original. Y tendrán razón. Pero *Asteroids* es una versión maquillada del original MUY adictiva y divertida, y eso es lo que importa.

Asteroids

¡No! ¡Otro juego retro resucitado para PlayStation no! Pero, espera... ¡Si es el clásico arcade de Atari...!



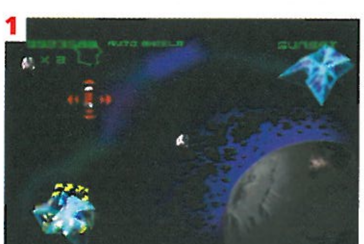
De acuerdo, *Asteroids* es uno de los juegos arcade más clásicos, a la altura de *Space Invaders* y *Defender*, y la sola mención de su nombre basta para provocar una lagrimita nostálgica en los componentes de la primera generación de jugadores, pero ¿necesitaba PlayStation volver a abrir el baúl de los recuerdos?

Pues sí, por lo menos en el caso de *Asteroids*. La verdad es que la actualización producida por Syrox no resulta muy convincente a primera vista. En los primeros cinco minutos de partida se hace evidente que, pese a la perfección de los gráficos y de las novedades incluidas para atraer al público, la acción sigue siendo la misma. Lo único que haces es viajar por el espacio en tu pequeña nave convirtiendo los asteroides en pedazos de roca cada vez más pequeños, y de vez en cuando aparece un vehículo extraterrestre y comienza a dispararte. Cierto que ahora puedes destruir varias clases de rocas y de naves extraterrestres distintas y puedes activar *power-ups* nuevos, pero el juego en sí no ha variado.



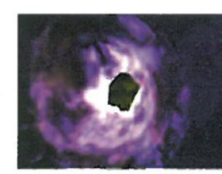
Lo que también se hace evidente al cabo de cinco minutos de partida es que *Asteroids* sigue siendo un juego excitante y adictivo. Hay que reconocer que el *Asteroids* original es un clásico, no sólo por ser uno de juegos arcade más antiguos, sino porque es uno de los mejor diseñados. Por no hablar, en esta época de tramas argumentales enrevesadas, del enorme atractivo de un juego con el que te diviertes nada más empezar.

No es que *Asteroids* no ofrezca nada nuevo. Esta versión incluye un montón de ideas y detalles innovadores, algunos muy ingeniosos. Por supuesto, las diferencias más obvias entre el original y su actualización residen en los gráficos. Han desaparecido aquel fondo negro y aquellos sencillos bosquejos en blanco, y se los ha suplantado con polígonos texturados que se mueven con enorme fluidez y velocidad. Resulta amenazador el modo en que los asteroides

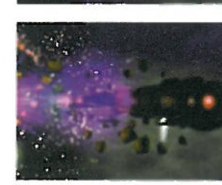




[1] La primera fase es bastante sencilla, sólo incluye un par de elementos nuevos. [2] Más tarde se complica, entre otras cosas por las erupciones solares.







La tira de secuencias prerrenderizadas.

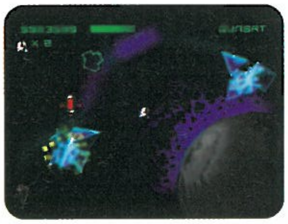
HAN DESAPARECIDO AQUEL FONDO NEGRO Y AQUELLOS SENCILLOS BOSQUEJOS EN BLANCO.

Dos Jugadores	Tarjeta de memoria Compatible

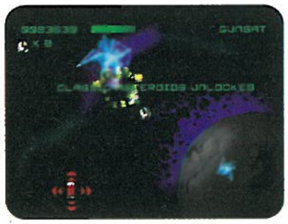
EDITOR	Proein	FABRICANTE	Syrox
DISPONIBLE	Sí	ORIGEN	Gran Bretaña
PRECIO	6.990 pesetas	GÉNERO	*Shoot 'em up*

REGRESO AL PASADO

***Asteroids*, además de ofrecerte numerosos niveles y cantidad de detalles nuevos, incluye como premio una conversión perfecta del original... Aquí tienes una pequeña guía para acceder a la versión en blanco y negro.**



Hummm... ¿Qué estará haciendo ese asteroide verde?



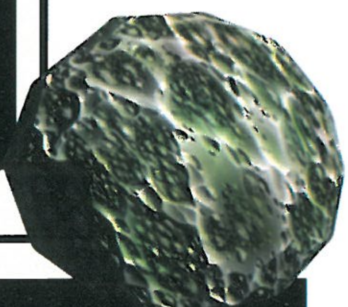
¡Ajá! Al dispararle ha aparecido el juego original.



De hecho, ahora estamos en el menú principal de *Asteroids*.



Y aquí está el juego en todo su esplendor. Tremendo.



AHORA EL JUEGO SE DIVIDE EN VARIAS FASES, CADA UNA CON 15 NIVELES DE DIFICULTAD.

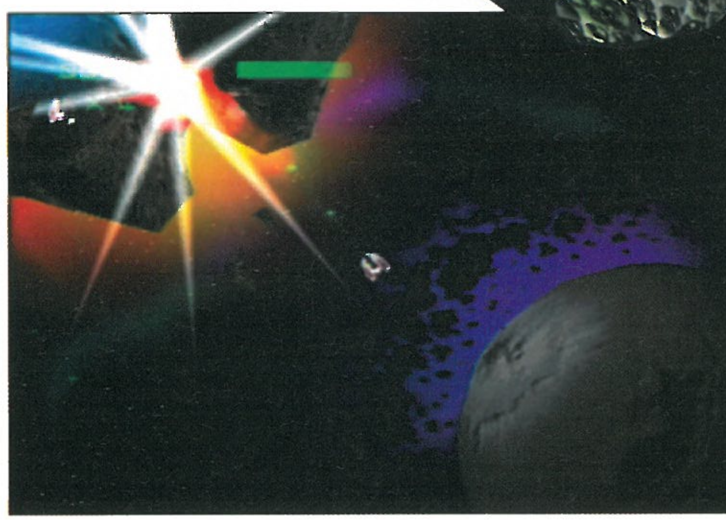
se desplazan por el espacio, las explosiones y los efectos especiales son llamativos y las naves alienígenas se presentan bajo gran variedad de formas.



Asimismo, si bien la estructura básica del juego no ha sufrido grandes cambios, se han introducido elementos nuevos. Ahora puedes escoger entre tres naves, cada una con distintos niveles de avance, velocidad de rotación, resistencia del escudo y potencia de disparo. También se incluye una selección de nuevos tipos de asteroides, entre ellos unos cristales que se regeneran a menos que los destruyas por completo; otros absorben la energía y la proyectan contra ti cuando chocas con ellos, y los hay indestructibles que simplemente se cruzan en tu camino.

Pero lo más importante es que ahora el juego se divide en varias fases, cada una con 15 niveles de dificultad creciente. La primera fase se parece mucho al juego original, pero las otras incluyen variaciones de la fórmula inicial. En la segunda fase, por ejemplo, hay un agujero negro en el centro de la pantalla que te atrae hacia su interior, mientras que la tercera fase se desarrolla cerca de una estrella, y entre los peligros que te amenazan están las erupciones solares y los cometas. Además de estas ingeniosas ideas, la progresión de la dificultad de la partida está muy calculada y el diseño es sencillo, pero elegante. Puedes compartir títulos más sofisticados, pero pocos serán tan divertidos como *Asteroids*.





El juego está plagado de fantásticos efectos gráficos.

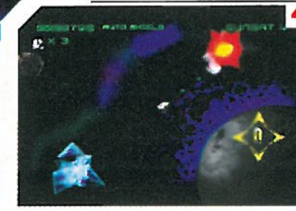
Alternativas...

The Atari Collection 2	7/10	PSMag22
Frogger	5/10	
R-Types	8/10	PSMag23
Xevious 3D/G+	6/10	PSMag10

1


2


3


4


[1-2] Además de la nave original, puedes escoger entre otros dos vehículos antiasteroides. [3-4] Ya desde el primer nivel, los cometas, los cristales que se regeneran y los gráficos añaden interés a la partida.

PlayStation Magazine 26

VEREDICTO

GRÁFICOS	Fluidos y vistosos, con bonitos fondos	7
ACCIÓN	Disparos a todo trapo	7
ADICTIVIDAD	Lo revisitarás	7

Es poco más que una restauración del original, pero esta versión en 3-D resulta igual de adictiva y divertida que su clásico predecesor.

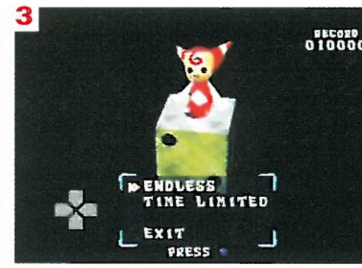
7 SOBRE 10

Devil Dice

Y el género de los puzzles sigue dale que dale, volviéndose cada día un poco más raro...

1


2


3


[1-2] Los dados del diablo. Ándate con ojo. [3] Qué monada.

"Ah, mi querido Bond. Le estaba esperando. Advertirá, sin duda, que está totalmente rodeado de soldados armados con metralletas de gran calibre. Es imposible escapar.» «Vaya.»

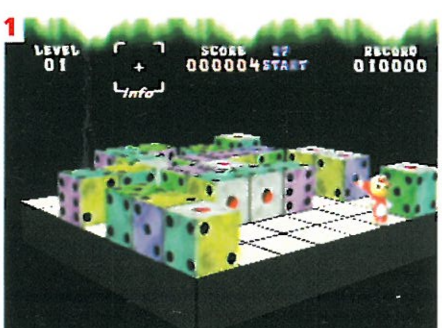
«En efecto, amigo mío. Pero opino que sería una grosería por mi parte dispararle así, sin más, de modo que voy a darle una oportunidad. ¿Cuál será la mejor forma de decidir su suerte? ¿Con el Perudo, el antiguo juego de dados de los aztecas? ¿Los impíos encantos de los bastones de Pooh? No. Mejor... *Devil Dice*. Ja, ja, ja.»

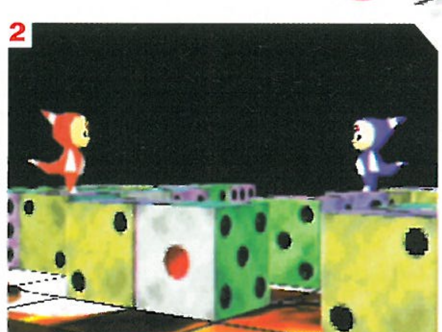
Si el agente 007 se viera atrapado en una situación así en alguna ocasión, estamos seguros de que se sentiría decepcionado al comprobar que *Devil Dice* es un puzzle, y no una de esas trampas con caimanes, maníacos del vudú y rayos letales. Pues no debería subestimarlo, porque *Devil Dice* es, de hecho, muy divertido. Quizá el mejor puzzle del mercado.

La premisa del juego, sencilla pero con gancho, recuerda a la del *Tetris*. El juego se contempla desde un punto de vista isométrico, y de lo que se trata es de juntar los dados por sus caras equivalentes para que desaparezcan. No es tan fácil, porque surgen dados nuevos de la nada sin parar, lo que, unido a unos límites de tiempo cada vez más ajustados, convierte el juego en un auténtico reto. O en una pesadilla, en función de los gustos del usuario.

Las cosas se complican aún más. Para salir victorioso necesitas urdir una buena estrategia. Y es aquí donde entra en escena la táctica de encadenar. Si juntas varios dados con las caras de igual número podrás deshacerte de ellos, aunque, eso sí, sólo en un número limitado por el valor de esas mismas caras. Por ejemplo, sólo podrás encadenar un máximo de cuatro dados cuya cara superior señale cuatro puntos. ¿Lo entiendes? Bueno. Es bastante difícil pillarle el tranquillo, y para desintegrar los dados de un solo punto tendrás que llevarlos rodando

PARA SALIR VICTORIOSO NECESITAS URDIR UNA BUENA ESTRATEGIA.

1


2


3

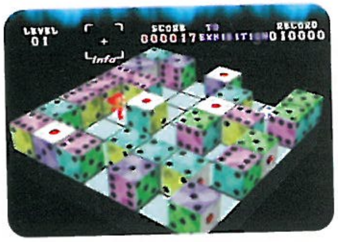

[1-2] Puedes hacer que la cámara del juego te ofrezca vistas desde multitud de ángulos. [3] En esta imagen, la cámara hace alarde de la atractiva cabeza del diablo con efectos devastadores. Traga saliva.

Cinco Jugadores | Tarjeta de memoria Compatible

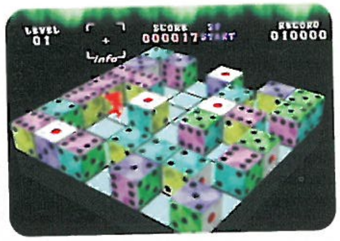
■ EDITOR	Sony	■ FABRICANTE	Shift
■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Estados Unidos
■ PRECIO	7.990 pesetas	■ GÉNERO	Puzzle

PARTIDAS A CINCO

El mejor modo de juego de *Devil Dice* es el multijugador. Hasta un total de cinco jugadores pueden corretear en lo alto de los cubos intentando librarse del mayor número posible de dados y obtener la mejor puntuación. Aunque no sea como la liga de, digamos, *Micro Machines*, es distraído y rápido.



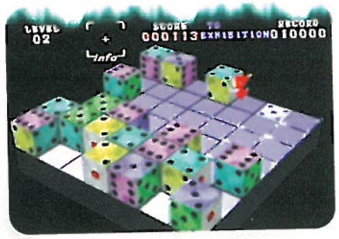
Busca el dado equivalente. ¡Ahora!



Te has salido del tablero. Malo.

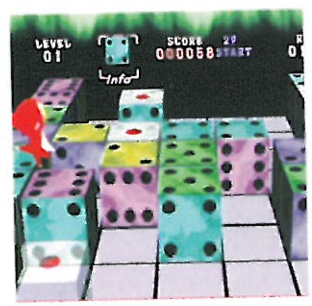


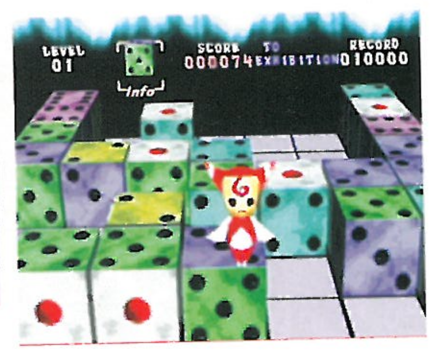
Bien hecho. Hay la tira de cincos.



Pero todavía te queda un buen trecho.











[1] «¡He ganado! ¡Toma ya! Soy el rey del manejo diabólico de los dados. Reverencia, por favor». [2] Voy con mi dadito...

hasta un dado que te acabes de cargar. Hay también una serie de dados con valores diferentes que crean todavía más confusión, como los dados de hielo, que no paran de patinar hasta que se dan contra algo, o los dados de hierro, que no puedes ni desplazar ni girar. Te tiras de los pelos de lo impotente que te sientes.

Por suerte, *Devil Dice* posee esa cualidad que todo puzzle necesita: es muy adictivo. El plano en pseudo 3-D no hace sino complicar el asunto y conlleva una pérdida de esa seducción inmediata a lo *Bust-A-Move*, pero el juego recompensa tu perseverancia. Desde luego, prepárate para practicar, y mucho. La novedad del juego te engancha y te obliga a intentarlo una y otra vez, por lo que te verás empezando desde cero en infinidad de ocasiones y fracasando miserablemente en casi todas ellas. Por fortuna, se incluye un modo de prueba que te permite practicar todo lo que quieras y más. Es imprescindible que sepas en qué cara de los dados se esconde cada número, porque si te dedicas a hacer rodar los pesados cubos al buen tuntún lo llevas claro. El juego carece del elemento «al azar» que te hacía las cosas más fáciles en el *Tetris*: no puedes hacer conexiones por casualidad.

Devil Dice termina por no ser más que una grata curiosidad en el trillado género de los puzzles. Es entretenido, original e ingenioso, pero exige demasiado a tu cerebro como para que sea una compra esencial. Se queda en «buena compra», que no es poco.





[1] ¡No! ¡No hacia la cámara, idiota! ¡Atrás!

Alternativas...

Bust-A-Move	8/10	PSMag25
Tetris Plus	8/10	

PlayStation Magazine 26 — Edición Oficial Española

VEREDICTO

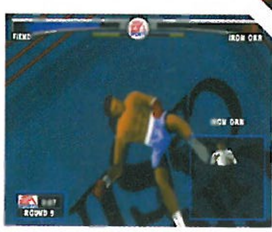
■ GRÁFICOS	Bien definidos, pero no son más que dados	5
■ ACCIÓN	Divertida pero necesitarás practicar mucho	7
■ ADICTIVIDAD	Un puzzle comlejo que toma su tiempo	8

Un pequeño puzzle desenfadado que pica tu curiosidad y desespera a partes iguales. Lo recomendamos para el jugador más curtido —y no digamos paciente—.

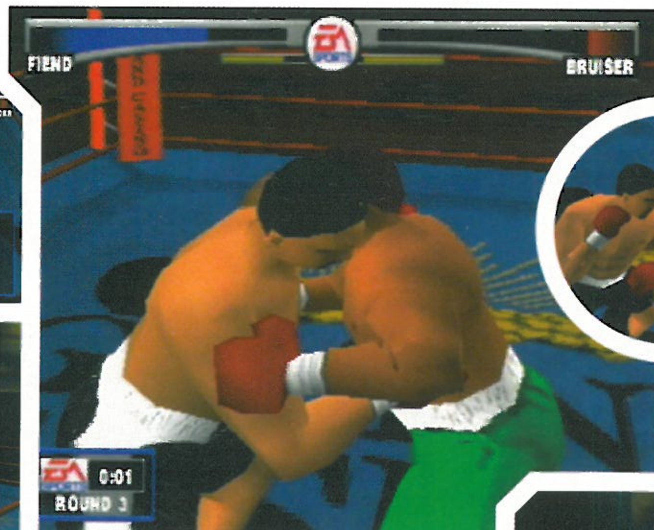
7 SOBRE 10

Knockout Kings 99

A la zaga del excelente *Victory Boxing 2* llega un nuevo contrincante de EA Sports...







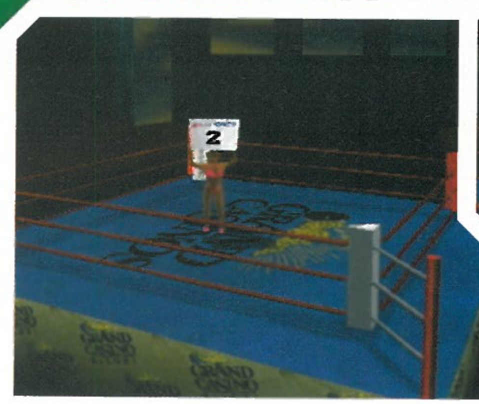


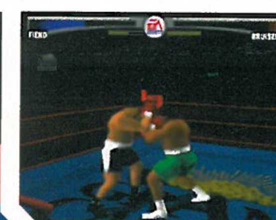
Dado el esfuerzo (y los considerables recursos económicos) que Electronic Arts invierte en su intento de dominar el campo de los simuladores de deportes para PlayStation, quizás es un poco sorprendente que haya tardado tanto en decidirse a crear un juego de boxeo. De todas formas, por lo visto ha valido la pena esperar. *Knockout Kings* es una sólida y bien equilibrada versión digital del arte pugilístico, y por fin proporciona a *Victory Boxing* de JVC algo de competencia.

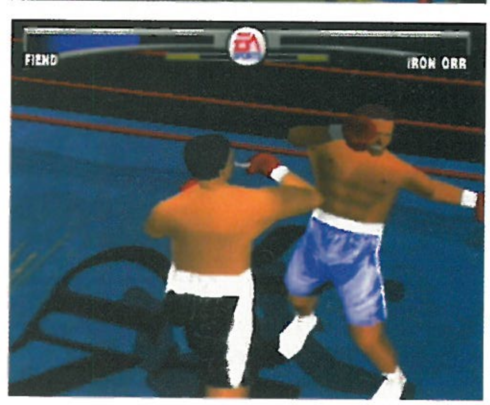


En muchos aspectos, *Knockout Kings* guarda algo más que un ligero parecido con los juegos *Victory*, sobre todo con el primero. Pero no es que EA esté copiando a JVC, sino que ambos se han inspirado en *4D Sports Boxing*, un antiguo título para PC casi desconocido. Donde se hace más obvio es en el modo Career, en el que creas tu propio púgil y lo guías en su carrera hacia el Título Mundial. A cada boxeador se lo valora en función de tres características (Velocidad, Fuerza y Resistencia), y entre los combates puedes dedicarte a trabajar tu velocidad o ensanchar tus bíceps, de modo que personalices tus aptitudes y depures tu estilo. Sin embargo, por encima de tan básica estructura de juego, el equipo de EA Sports aporta su habitual atención al detalle, un rápido motor de gráficos y multitud de originales ideas, por no mencionar la pila de acuerdos de licencia.

Cuesta un poco habituarse a los gráficos de *Knockout Kings*, pero cuanto más juegues, más te gustarán. Todos los movimientos se han llevado a cabo mediante captura de movimiento, lo que les confiere una gran sensación de realismo. Además, no encontrarás estúpidos movimientos especiales







NO HAY MOVIMIENTOS ESPECIALES: LOS PUÑETAZOS Y GOLPES SON COMO EN LA VIDA MISMA.

***Knockout Kings* lo tiene todo, desde ganchos endiablados a agarres realistas, decisiones arbitrales e incluso chavalas en bikini para anunciar los asaltos. Y encima es divertido.**

Alternativas...

Victory Boxing 2	8/10	PSMag 23
Victory Boxing	8/10	PSMag 2

Dos Jugadores | Tarjeta de memoria Compatible

■ EDITOR	**Electronic Arts**	■ FABRICANTE	**EA Sports**
■ DISPONIBLE	**Sí**	■ ORIGEN	**Canadá**
■ PRECIO	**7.990 pesetas**	■ GÉNERO	**Simulador de boxeo**

LA LUCHA POR EL TÍTULO

¿Cómo encaja el nuevo aspirante con *VB2*, el vigente campeón?

Primer asalto: Velocidad
Victory Boxing 2 tiene un buen inicio, ya que no sólo es más rápido de movimientos, sino que también resulta más rápido y fácil de asimilar su manejo...
***VB2*: 10 *Knockout Kings*: 8**

Segundo asalto: Fuerza
Cuando las cosas se ponen difíciles, el joven aspirante de EA tira de su animación, más suave y realista, y de su amplia selección de boxeadores famosos.
***VB2*: 9 *Knockout Kings*: 10**

Tercer asalto: Habilidad
Todo empieza a ir mal para el campeón de JVC. Su menor variedad de movimientos y su inferior jugabilidad no pueden igualar la profundidad y autenticidad de *Knockout Kings*.
***VB2*: 8 *Knockout Kings*: 10**

Cuarto asalto: Resistencia
Cuando *VB2* empieza a desfallecer, *Knockout Kings* sigue tan fresco. Su variedad de juego es mayor, y es mucho más rejugable que el título de JVC.
***VB2*: 9 *Knockout Kings*: 10**

El resultado...
***VB2*: 36 *Knockout Kings*: 38**
Una pelea reñida, pero *Knockout Kings* se lleva el gato al agua en demasiadas facetas, y consigue arrebatarle a *VB2* el cinturón en casi todos los asaltos.




ALI


HOLYFIELD


MARCIANO

(todos los puñetazos y golpes se han extraído directamente de la realidad).

La división de licencias de EA también ha estado trabajando sin descanso, lo que ha permitido que el juego cuente con no menos de 46 representaciones hiperrealistas de grandes boxeadores del pasado y del presente, **entre ellos estrellas como Sugar Ray Leonard, Jake LaMotta, Ken Norton, Rocky Marciano y el más grande de todos los tiempos, Muhammad Ali.**

El juego brinda tres modalidades. Aparte del mencionado modo Career, puedes enfrentar a cualquier boxeador contra quien quieras en el combate sin reglas del modo Slugfest. Y, si buscas una experiencia más distinguida, cuentas con el modo Exhibition: también te permite enfrentar a los boxeadores que quieras, pero deben pertenecer a la misma categoría de peso, y tendrás que respetar las reglas si no quieres quedar descalificado.

Knockout Kings es el primer juego de boxeo para PlayStation con clinches y golpes ilegales. Los primeros, esos bonitos abrazos, pueden sacarte de una situación comprometida, mientras que los segundos conllevan su riesgo: son efectivos, pero te traerán problemas si el árbitro los advierte.

Knockout Kings es un gran simulador de boxeo, y mejor que *VB2* en muchos aspectos. Pero, por desgracia, también dista mucho de ser perfecto. Por poner un ejemplo, tus ganchos tienen menor alcance que tu derecha (o izquierda, en el caso de los zurdos), lo que en principio desvirtúa su razón de ser. También hay algún problemilla con la IA: tu adversario nunca te agarra ni intenta golpearte cuando eres tú quien te agarras a él. El modo Career también es bastante básico, ya que no disputas combates con boxeadores de rango inferior hasta que te conviertes en campeón, y no hay manera de obtener información sobre tu adversario antes del combate. Por último, existe una tendencia general entre los boxeadores a la obesidad (es imposible que un hombre de 95 kilos de peso y 1,85 metros de altura se vea tan gordo como aparece aquí). También surgen algunos fallos con las proporciones, sobre todo cuando se trata de la altura relativa de los contrincantes.

Pero, pese a estas pequeñeces, *Knockout Kings* es, hoy por hoy, el juego de boxeo para PlayStation más auténtico y realista. Reza para que no incorporen realidad virtual en PlayStation 2 para cuando aparezca *Knockout Kings 2000*.





Para derrotar a tu contrincante en *Knockout Kings* necesitas habilidad, tiempo, paciencia y entrenamiento. Sorprendente: como en el boxeo auténtico... Bueno, más o menos.







VEREDICTO

■ GRÁFICOS	**Toscos, pero fluidos y con sutiles sombreados**	**8**
■ ACCIÓN	**Realista y satisfactoria, aunque requiere paciencia**	**8**
■ ADICTIVIDAD	**Hay muchos boxeadores, pero tiene una vida limitada**	**8**

Vence a *VB2* y se convierte en el mejor simulador de boxeo para PSX, aunque sería todavía mejor si se hubieran cuidado algunos detalles.

8 SOBRE 10

[1] ¡Toma eso! Puedes complementar los movimientos de agarre con patadas y puñetazos. [2] El popular *uppercut.* ¿Original? No. ¿Eficaz? No veas. [3] Dave (también conocido como R Kelly) pone a prueba su moral y sus costillas. [4] «Me han dicho que me rompa la pelvis y me siente sobre la cabeza». Ay, madre.

2


3


4


1


Kensei: Sacred Fist

Logró que los juegos de acción fuesen sigilosos y los de fútbol originales. Ahora, Konami apuesta por los *beat 'em up*...

PlayStation Magazine STARPLAYER



Los antiguos estaban convencidos de que existía un elixir que prolongaba la vida. Los alquimistas se pasaron siglos intentando dar con él. Hubo exploradores que registraron todos los rincones de la Tierra en su búsqueda. Algunos hombres santos se sentaron en la cima de las montañas por si les llegaba una visión del brebaje en cuestión. Podríamos haberles dicho que la pócima que tanto perseguían era la jugabilidad. Es lo que hace que merezca la pena quedarse despierto hasta las dos de la madrugada para hacerse con esa pista, luchador o nivel extra. Konami también sabe bastante de eso.

Entre los asiduos a duras sesiones de *Street Fighter EX* prolifera la opinión de que sólo los japoneses son capaces de producir auténticas joyas en el género de los *beat 'em up. Kensei* es el tipo de juego que te obliga a admitir que quizá estén en lo cierto. Tomemos, por ejemplo, las llaves. En la mayoría de los juegos de lucha, las llaves son movimientos penosos, realizados de cerca y que requieren poca habilidad. En *Kensei*, las llaves son otra cosa. Se llevan a cabo a mayor distancia, pero dejan a los que los ejecutan en una posición más vulnerable. Pueden llevarse a cabo a destiempo, o rebatidos, o bien concluidos con tal maestría que hasta tu adversario tenga que reconocer que eres un as. También podemos hablar del bloqueo. Aunque por lo general constituye un asunto áspero, negativo (si así procede), aquí es ágil y fluido, puede combinarse con los movimientos para esquivar golpes y puede emplearse también como plataforma desde la que contraatacar. Está claro que este juego no lo han creado aspirantes a director de cine o animador de Disney, sino gente tan entusiasta de los videojuegos que lo más probable es que sus glóbulos rojos sean tetraedros poligonales perfectos.

Es su obsesión por el detalle lo que hace que *Kensei* destaque entre el montón de candidatos a *Tekken*. Si lo juegas a la manera normal, cara a cara, te perderás la mitad de las virguerías disponibles. Puedes agarrar del brazo por sorpresa desde una posición lateral, dar patadas



Modo Survival: un *round*, una vida, una oportunidad. Aquí es donde *Kensei* se pone difícil, como a ti te gusta.





Llevarás a cabo diferentes llaves, dependiendo de la posición de tu luchador.

GRÁFICAMENTE, EL JUEGO ES MÁS EFICAZ QUE IMPRESIONANTE, PERO LOS PERSONAJES POSEEN UNA GRAN FUERZA.

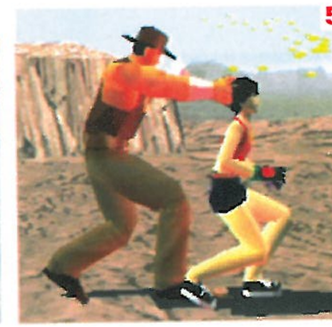
EDITOR	Konami	FABRICANTE	Konami
DISPONIBLE	Febrero	ORIGEN	Japón
PRECIO	N/D	GÉNERO	Juego de lucha

Dos Jugadores · Tarjeta de memoria Compatible






[1] Los ataques están muy equilibrados: realizar los movimientos justo en el momento adecuado es fundamental. [2] Vaya puñetazo. [3] Una patada rápida siempre va bien para cargarte a tus adversarios. [4] El modo de práctica. [5] ¡Cuidado, detrás de ti! Demasiado tarde.

3-D: LA VERDAD

Aparta cualquier brebaje caliente que estés tomando y aléjate de todo mueble afilado, porque lo que vamos a decir puede causarte un shock. Aunque se trata de un espléndido *beat 'em up*, *Tekken 3* no es (ay) un auténtico juego de lucha en 3-D, como es el caso de *Kensei*. En *Tekken*, a excepción de unos cuantos movimientos, los personajes siempre se enfrentan cara a cara. En *Kensei*, sin embargo, se te anima a escabullirte y golpear o derribar a los otros personajes desde una posición lateral o cuando están de espaldas. No les digas a los de Namco que les hemos puesto en evidencia, ¿vale?





Pasa de deportividad y aporrea a tus adversarios por detrás.

con un giro de 360º para derribar a los adversarios que rondan con sigilo a tus espaldas e incluso romperle el cuello a tu oponente aferrándole por detrás. Gráficamente, el juego es más eficaz que impresionante, pero los personajes de *Kensei* poseen una fuerza desconocida en *Dead or Alive* (*PSMag* 20, 8/10) o *Street Fighter EX* (*PSMag* 12, 8/10). Los tortazos sólo conseguirán que te giren la cara, pero un puñetazo o una patada en toda regla te van a enviar volando al otro extremo de la pantalla. Además, el equilibrio entre los movimientos lentos pero potentes y los más rápidos aunque no tan violentos es casi perfecto. Di que estamos locos, si quieres, pero *Kensei* se las arregla incluso para arrebatarle puntos a *Tekken 3* en el modo para un jugador. Al principio, en el modo Normal, te bastarán unas cuantas tácticas para salirte con la tuya, pero a medida que tus adversarios se anticipen a tus agarres, forcejeos y contraataques rápidos, te verás obligado a poner en práctica el cerebro. Tendrás que aprender bien los movimientos de tu luchador para acabar con los demás y ampliar el reparto de ocho a 20. Y, cuando los has vencido a todos, siempre queda el modo Survival («el que gana, sigue», a base de puños) y el Time Trial (supera tus propios tiempos y los del resto de los jugadores). Si todo esto te parece complicado, dispones, como en *Tekken*, de un modo de práctica para pulir tus habilidades.

Sería muy fácil pasar por alto *Kensei* durante la cuesta de enero, cebados de turrones de Navidad y con los bolsillos vacíos de tanto gastar. Y, sin embargo, sería un crimen. Puede que sus gráficos no maten y que no tenga una cobertura de millones de anuncios en televisión, pero *Kensei* es un juego de lucha capaz de competir por tus ahorros con *Tekken 3*. Si Konami hubiera conseguido dotar a sus gráficos de una capa extra de esmalte, unos cuantos movimientos más espectaculares y unas intros de personajes de dejarte pasmado, hasta Namco habría tenido que mirarle directo a los ojos. De todos modos, *Kensei* posee una jugabilidad capaz de asegurarle —al contrario de lo que ocurre con muchos de sus rivales— una larga vida.




¡Cuidado! Cuando los movimientos de *break dance* no salen como debieran, alguien acaba mal.



Alternativas...

Tekken 3	10/10	PSMag21
Tekken 2	10/10	
Street Fighter EX Alpha	8/10	PSMag12
Soul Blade	8/10	PSMag6

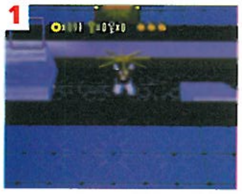
VEREDICTO

PlayStation Magazine 26

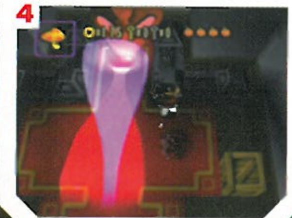
GRÁFICOS	Personajes muy sólidos y fondos nada pretenciosos	8
ACCIÓN	Equilibrio genial entre ataques y contraataques	9
ADICTIVIDAD	Modo un jugador muy duro, estupendo el de 2	9

El primer juego de lucha en 3-D que se acerca a *Tekken*. Puede parecer recatado, pero contiene una buena dosis de tortazos.

9 SOBRE 10

1

2

3

4

5


[1-2] Hacer girar el bastón para cruzar brechas y empujar cosas son sólo dos de las habilidades de Monkey. [3-4] El Rey Pesadilla en persona. [5] El Mapa del Mundo te muestra adónde ir a continuación.

Monkey Hero

Es mono, es peludo y brinda una buena oportunidad para estrenarse en el género. Bienvenido al mundo de Monkeeeeeey...



Antes de empezar, dejemos algo claro. Si por un casual conoces la serie de televisión original y esperas que *Monkey Hero* te permita revivir sus tonterías de giros de bastón y paseos en nube, te llevarás una desilusión. Porque, aunque se basa en los mismos mitos chinos —y la verdad es que hay que hacer girar bastones en abundancia— no hay señales de Pigsy, ni de la señorita religiosa y su caballo (que-en-realidad-es-un-dragón-disfrazado-pero-nadie-se-da-cuenta). Ni siquiera se puede escuchar un mal grito de «Monkey» en todo el juego.

Puede, además, que seas demasiado viejo para este juego, porque lo que tienes aquí es un intento de introducir a los más jóvenes en el maravilloso mundo de los RPG mediante la combinación de aventura arcade con elementos sencillos de rol. Para algunos esto será un golpe abrumador, pero hay que decir que en estos términos *Monkey Hero* es un éxito.

El propio juego gira alrededor de los tres mundos del folklore chino: el Mundo de los Sueños, el Mundo del Despertar y el Mundo de la Pesadilla. Cuando el Rey Pesadilla usa sus poderes para capturar los espíritus de los niños mientras duermen y utiliza sus sueños como portales al Mundo del Despertar, amenaza el delicado equilibrio entre esos tres mundos. No tendrás que pensar dos veces quién se lo debe impedir. Desempeñas el papel del descarado y diminuto primate, y lo primero que debes hacer es enfrentarte al Rey Pesadilla e impedir que ponga sus manos sobre el inmenso poder del Libro Mágico. Eso le provoca cierto enfado, así que decide esparcir los ocho capítulos del libro por todo el Mundo del Despertar. Esta vez tampoco es muy difícil averiguar quién tendrá que encontrarlos.

En términos de juego, eso supone explorar el vastísimo mundo de *Monkey Hero*, pelear con diversos monstruos y enemigos, resolver algunos puzzles y reunir equipamiento y habilidades por el camino. Como en el caso *Alundra*, la acción se ha inspirado en la clásica serie de *Zelda*, pero se ha simplificado para que, en cuanto a complejidad, quede a caballo entre *Alundra* y juegos como *Spyro* y *Crash Bandicoot*. Los elementos de rol se manifiestan en la progresión del personaje. A medida que avanzas en el juego, Monkey gana armas cada vez más po-

PlayStation Magazine
En el CD

ENFRÉNTATE AL REY PESADILLA E IMPIDE QUE PONGA SUS MANOS SOBRE EL INMENSO PODER DEL LIBRO MÁGICO.

1

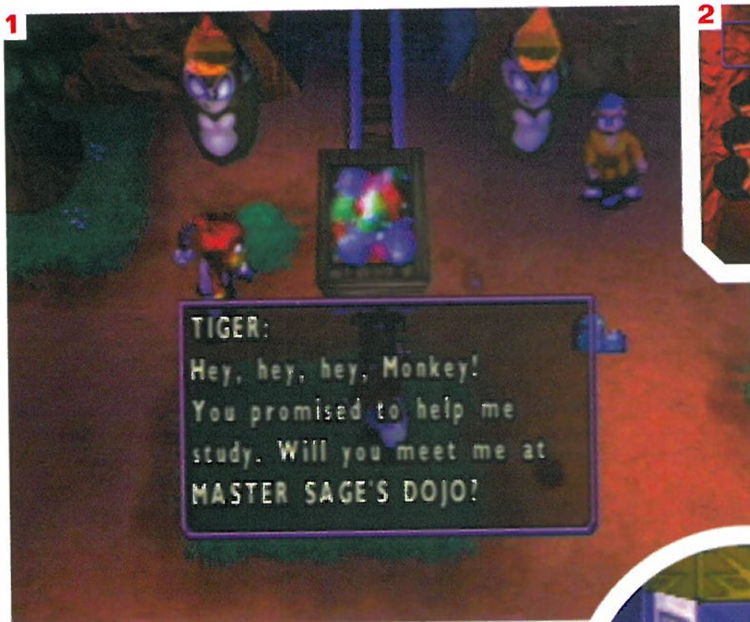
2

3


[1] El mundo de *Monkey Hero* es grande y variado. [2] Los cofres contienen cantidad de regalitos. [3] El Libro Mágico de cuentos.

Un Jugador | Tarjeta de memoria Compatible

■ EDITOR	**Proein**	■ FABRICANTE	**Blam**
■ DISPONIBLE	**Enero**	■ ORIGEN	**Estados Unidos**
■ PRECIO	**N/D**	■ GÉNERO	**Rol/Aventura**

1


2


3


[1-3] Empiezas en una mina, donde rápidamente se presentan los controles principales y unos cuantos puzzles sencillos.



tentes y herramientas que garantizan habilidades especiales, así como *power-ups* que dan al peludo colega más puntos de salud y vidas extra.

La diversión es agradable, limpia e inofensiva, quizá algo simplista para el propietario más experimentado de una PlayStation, que se encontraría mejor con algo como *Alundra*, *Breath of Fire III* o *Wild ARMs*. Sin embargo, para el jugador más joven o menos experimentado, sin duda el destinatario de este juego, *Monkey Hero* tiene muchas cosas que lo hacen recomendable. La progresión de dificultad está bien calculada y es muy suave, el argumento es fácil de seguir y la acción es entretenida y convincente.

La cosa decae un poco si hablamos de los gráficos. Pese a que *Monkey Hero* tiene un brillo y unos colores agradables, con grandes personajes y fondos de gruesos polígonos, también es algo tosco en algunos aspectos. En su mayor parte, los personajes y los monstruos se basan en *sprites*, con sólo unos pocos *frames* de animación, y los efectos no aprovechan el potencial de PlayStation. Dar vueltas al bastón de Monkey, por ejemplo, da lugar a un movimiento borroso basado en un *sprite* elemental, y no a la suave transparencia de los efectos utilizados por muchos otros títulos.

También hay un par de minucias con la acción. Derrotar a los primeros malos puede requerir un poco más de tiempo y reflexión de lo que debería, sobre todo teniendo en cuenta los destinatarios, y el sistema para guardar el juego es un poco frustrante. Pese a que puedes guardar el juego estés donde estés, al hacerlo retrocedes hasta el último control por el que has pasado. Quizá habría sido mejor hacer una sugerencia al jugador en cada *check point*, o colocar algún icono que mostrase dónde puedes guardar el juego.

Pese a todo, *Monkey Hero* sigue siendo un pequeño gran juego por derecho propio y, en su mayor parte, encaja de forma ideal con el grupo de edad para el que está diseñado. Si te ríes en la cara de *Final Fantasy VII*, ni te molestes, pero si eres nuevo en el rol o tienes que comprar un juego a un hermano, una hermana o un hijo pequeños, la elección no puede ser mejor.



MONKEY HERO ES BRILLANTE Y COLORIDO, CON GRANDES PERSONAJES Y FONDOS DE GRUESOS POLÍGONOS.

3


1


2


[1-3] La primera «mazmorra» importante es la biblioteca en que se encuentra el Libro Mágico. Aquí te enfrentarás con puzzles y monstruos a docenas.

Alternativas...

Crash Bandicoot 3	8/10	PSMag24
Alundra	9/10	PSMag10
Wild ARMS	9/10	PSMag23
Spyro The Dragon	9/10	PSMag24
Breath of Fire III	8/10	PSMag21

VEREDICTO

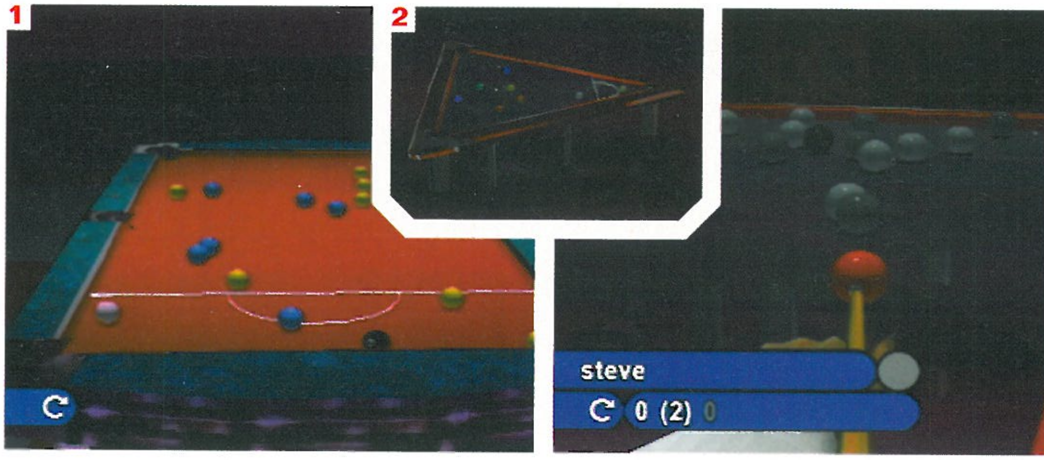
■ GRÁFICOS	**Grandes coloridos, pero algo elementales**	**7**
■ ACCIÓN	**Combinación sencilla de aventura arcade y rol**	**7**
■ ADICTIVIDAD	**Un vastísimo mundo que explorar**	**8**

Una mezcla bien calculada de géneros demasiado sencilla para el jugador habitual, pero funcional para los más jóvenes.

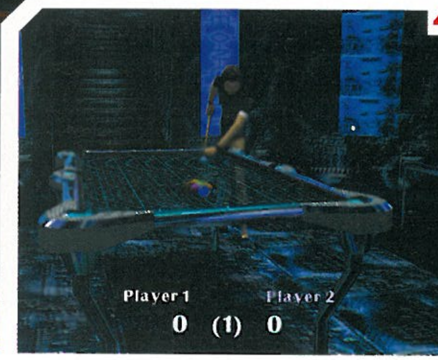
7 SOBRE 10

Tarjeta de memoria Compatible · D-Shock/Analógico COMPATIBLE · Multi-tap Compatible

EDITOR	Infogrames	FABRICANTE	Gremlin
DISPONIBLE	Sí	ORIGEN	Gran Bretaña
PRECIO	7.990 pesetas	GÉNERO	Simulador de billar

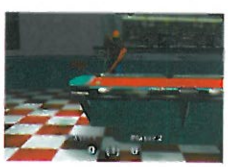


[1] Los gráficos cristalinos alientan ideas de tácticas reales, hasta que te haces un lío. [2-4] Mesas de fantasía pueblan *Actua Pool*.



Actua Pool

Un toque suave. Cuela las bolas en la tronera. Frota la punta del taco. Y manténte despierto para triunfar con *Actua Pool*.





Todo son baretos de mala muerte, pero con mucho ambiente.

En principio, se diría que *Actua Pool* no va a funcionar. Al fin y al cabo, todo el mundo puede ir a jugar a billar. Un paseo hasta la bolera con un colega. Un par de cañas, un paquete de Ducados y un par de libras dan rienda suelta a un mundo de diversión basada en la trigonometría. El fútbol, el baloncesto, hasta el boxeo requiere una organización molesta, por eso atraen al usuario de PlayStation. Pero, aun así, *Actua Pool* es un placer.

Lo que tenemos aquí es sin duda el mejor simulador de billar de PlayStation. *Virtual Pool* (PSMag 4, 8/10) fue el anterior —por defecto, ya que era el único de este tipo disponible—, pero Actua Pool le arrebata el taco a *Virtual*, lo parte, se bebe un bourbon doble a su salud y echa las papas sobre el paño. Mientras que *Virtual* era clínico y virginal, *Actua Pool* es áspero, de juerga nocturna, oscuro y lleno de malos presagios. Jugarás a billar en estado puro, táctico y preciso, pero siempre con la sensación de que alguien te va a clavar una puñalada trapera por la espalda y se va a abrir con tu pasta en los bolsillos.

El paño está lleno de opciones. Hay 14 partidas diferentes (incluidas Eight Ball inglesa y americana, Rotation, Cut Throat y el castigo del inadecuado Killer), un área de práctica con líneas de aprendizaje y ocho golpes de habilidad que requieren licenciatura en Física. El campeonato puede plantearse desde la perspectiva de un jugador, con vistas a medirse con los billaristas de la CPU, tanto en el modo Hustle como en un torneo de K.O. Como alternativa, hasta cuatro pueden poner tiza al taco en una partida multijugador. Tan divertido como la partida de un solo jugador es la que plantea el torneo a cuatro. De hecho, ahí es donde *Actua Pool* triunfa. Organizar una partida de billar entre cuatro colegas y hacerla un poco interesante conforman los ingredientes de una excelente velada.

De todas formas, algún pero tiene el trabajo de Gremlin. El billar en vídeo nunca podrá igualar al billar auténtico. El alivio de saltarse los problemas y volver atrás entra en conflicto con la esencia del juego. Además, los gráficos de alguna de las mesas disimulan la arbitrariedad de algunos golpes difíciles. Otro fastidio es la voluminosa manga y el enorme taco, que a veces ocultan la diferencia entre un buen toque y un toque de auténtico horror.

Aun así, con sus abundantes opciones, un movimiento convincente de las bolas y un mecanismo de control sencillo y preciso, *Actua Pool* es un juego bastante bueno. Organiza una entrega semanal a domicilio de comida y cerveza y no tendrás que salir nunca más de casa.

Alternativas...

Virtual Pool	8/10 *PSMag4*





Tus contrincantes se pueden ver. ¡Qué grupo más extraño!



VEREDICTO

GRÁFICOS	Acordes con el ambiente, pero confusos a veces	7
ACCIÓN	Lo más parecida al billar que encontrarás	8
ADICTIVIDAD	El modo multijugador no te decepcionará	9

Un buen simulador. No recrea del todo la habilidad real necesaria, pero logra fabricar buenos ángulos, ritmos, posiciones y tácticas.

8 SOBRE 10

feedback

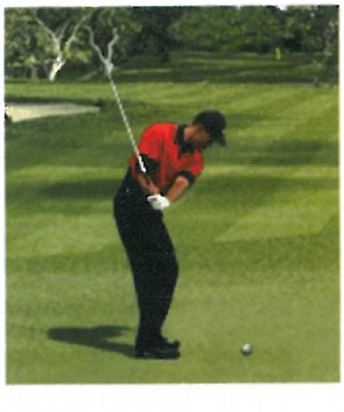
En esta sección puedes exponer tus puntos de vista sobre el mundo PlayStation. Desde los más benévolos y moderados a los más viperinos y alambicados.

ME GUSTA EL GOLF

Hola. Soy una chica de 15 años. Tengo la consola desde hace menos de un año y os aseguro que me encanta. Aunque digamos que no soy una *matazombis*, ni mucho menos. En realidad, a mí me gustan los juegos de puzzles. Soy un hacha con *Bust A Move* (que, por cierto: a ver cuándo hacéis un análisis de la cuarta parte, que yo ya he jugado con ella). También me encanta *Kula World*, pero, sobre todo, *Theme Hospital*.
1. Me gustaría que me dijerais de qué tratan *Theme Park* y *Constructor*, ¿merecen la pena?
2. Cambiando de tema: mi padre quiere comprarse una pistola, y no precisamente para jugar con *Time Crisis II*, ¡qué va! Él quiere los juegos que había antes, de matar marcianitos. ¿Conocéis algún juego de ese tipo? ¿Qué pistola nos aconsejáis?
Bueno, para terminar quiero hacer una crítica sobre la carta de Alfonso Romero San Juan (Barcelona) publicada en *PSMag 24*. Bueno, no voy a criticarlo, sino a apoyarlo: pienso que una demo con un miserable juego es de tacaños. No, ya sé que *Tekken 3* no es miserable, pero si la demo hubiera sido más amplia me parecería estupendo. No creo que fuera como para poner sólo un una. ¿Qué tiene *Tekken 3* que no tengan *Tomb Raider 3* o *Resident Evil 2*? A ver si la próxima vez incluís algún otro juego. Además, ¿qué tenéis contra los simuladores de golf? A mí me gustan... En cualquier caso, sois una revista estupenda y no quiero que cambiéis. ¡Hasta la próxima! Y por favor, publicad mi carta antes del 2000.
Saludos,
Udara Campo
(Bizkaia)

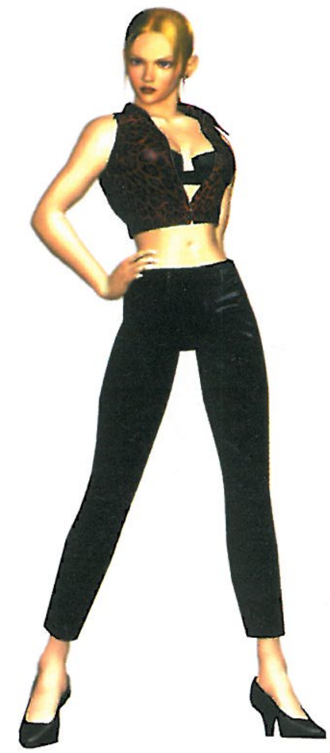
Qué lástima que no seas una *matazombis*. Nuestra directora tampoco lo era antes de trabajar con nosotros...

Si te gusta *Kula World*, te encantará *Kurushi*. No nos cansamos de decirlo: nos encanta. Es uno de esos juegos de puzzles que gana sabor con el tiempo, como el buen vino (o como una Coca-Cola de la cosecha del 79, si quieres).
1. *Theme Park* es muy parecido a *Theme Hospital*, pero *Constructor* no tiene nada que ver: es más parecido a *Sim City*. Comprar terrenos, invertir en construcción, vender edificios... Ni el más ligero parecido con los puzzles.
2. Vaya, malas noticias: no hay juegos de marcianitos que funcionen con pistola. La oferta actual de juegos de ese género es un poco pobre. A lo mejor a tu padre le gusta *Point Blank*, que al menos tiene gráficos en 2-D similares a los de las recreativas de los ochenta...
Parece que no vais a perdonarnos lo de la demo de *Tekken 3* en mucho tiempo, ¿eh? Lo sentimos, de verdad. Ya veis que no hemos vuelto a hacerlo.
¿Cómo que qué tenemos en contra de los simuladores de golf? ¿Es una broma? No, en serio: tienes tanto derecho como cualquiera a cargar juegos aburridos en tu PlayStation... ¡Es broma, es broma! Ya ves que hemos publicado tu carta antes del fin de milenio, ¿no?



¿SON RUMORES?

Hola. Me llamo Juan Diego, tengo 16 tacos y es la primera vez que escribo a *feedback*. Sigo esta revista desde el número 15, y me gustó tanto que ya no hay mes que se me escape. Tengo unas cuantas preguntas que haceros:
1. Estoy dudando entre comprarme el juego de las pechugonas de *Dead Or Alive* o el sangriento *Mortal Kombat 4*, ¿me podéis aconsejar? (No me respondáis que compre *Tekken 3*, porque ya lo tengo).
2. He leído que van a salir unas pegatinas especiales para adornar la PSX, ¿es cierto? En caso afirmativo, ¿cuándo?
3. ¿Saldrá el juego *Deep Fear* para PSX? ¿Cuándo?
4. ¿Por qué no incluyen en *Tomb Raider 3* una opción como la de *Dead Or Alive* de movimiento pectoral? Total, no hay casi ninguna diferencia entre las protuberancias de Lara Croft y las de las chicas de *Dead Or Alive*.
Hasta la próxima.
Juan Diego
(De algún lugar debe ser)



1. Depende del tipo de juego que te guste. *Mortal Kombat 4* es idéntico al arcade: acción, jugabilidad y sangre a raudales. Sin embargo, es demasiado fácil, carece de combos imposibles, todas las llaves se parecen bastante... *Dead or Alive* es mucho más completo, más adecuado para los fans de la serie *Tekken*.
2. Ya circulan por ahí. Pregunta en tu tienda de videojuegos. Algunas son muy chulas.
3. *Deep Fear* fue la respuesta de Sega al éxito en PSX de la serie *Resident Evil*. Apareció para Saturn en verano del año pasado. Pero, que nosotros sepamos, no se ha confirmado su lanzamiento para la gris.
4. No estaría nada mal, pero ten en cuenta que la dificultad del juego ya es mucha sin problemas con la gravedad: imagínate cómo sería activar la vista en primera persona justo después de una carrera. Habría ciertas partes de Lara que todavía estarían botando y taparían la cámara... Pobre chica. En cualquier caso, haremos llegar tu propuesta a la gente de Core, a ver si en *Tomb Raider IV*...

BUSCO JUEGO

Hola amigos de *PSMag*. Somos Isaías, de 8 años, y Anabel, de 11 años. Nos



encantan vuestras revistas y las seguimos desde el número 20, justo cuando adquirimos nuestra PlayStation (la mejor consola del mundo). Esperamos que sigáis publicando vuestras demos. ¿Responderíais a algunas preguntas?

1. ¿Qué juego es mejor: *Gran Turismo* o *C3 Racing*?
2. En vuestra demo del número 24, en el juego *Tomb Raider 3*, al utilizar mucho R2 se nos atrancó la demo, ¿afecta esto a los demás juegos del disco?
3. ¿Qué hay que hacer para que la boca del dragón se abra delante de *Spyro*?
4. ¿Publicaréis un póster de *Tomb Raider 3*?
5. ¿Se lanzará *Resident Evil 3*?
6. ¿Qué juego es mejor: *Crash 2* o *Crash 3*?
7. En la demo del número 20 de *PSMag* aparecía el juego *Klonoa*. Nos encantó, así que ahora íbamos a comprarlo, pero no lo encontramos. Nos gustaría que nos publicarais esta carta para anunciar que si algún lector de *PSMag* tiene el juego *Klonoa: Door to Phantomile* y quiere venderlo llame al teléfono: 956 21 26 74.

Gracias por hacer esta revista. Larga vida a *PSMag*.

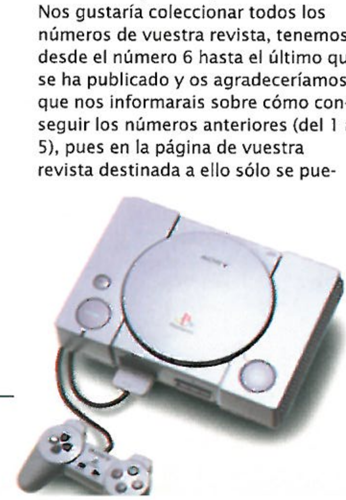
Anabel Baptista e Isaías Baptista (Cádiz)

1. *Gran Turismo*. *C3 Racing* prometía mucho, pero a última hora la gente de Infogrames decidió solucionar problemas eliminando ciertos aspectos del juego y... se quedó a medias. *GT* es mucho más completo, aunque quizás su sistema de control no sea tan refinado como el de *C3*.
2. A ver, ¿qué os dijimos en *PSMag* 24? Página 120. Programa: *Tomb Raider 3*. Nota: «Ten en cuenta que es una versión preliminar del juego: el software puede llegar a deteriorarse si pulsas repetidamente R2. Así que no lo hagas, cabezota». En fin, no tenéis remedio. Pero no os preocupéis: en principio, el cuelgue no debería afectar al resto de los juegos.
3. ¿Os referís a la cabeza de dragón del primer nivel? Hay que rescatar a varios dragones para que se abra (es la entrada a otro nivel).
4. La verdad, preferiríamos publicar un póster de su encarnación humana. Pero si tenéis sed de polígonos, nuestra hermana *PlayStation Power* se marcó un calendario el mes pasado con la tira de imágenes de la gran dama a tamaño considerable.
5. Por lo anunciado, aparecerá en nuestras costas a finales de este año o a principios del 2000, a más tardar.
6. *Crash 3*, claro. Ambos son igual de divertidos, pero la tercera parte es más larga y variada. En cualquier caso, el primer *Crash* continúa teniendo un «algo» que no se ha vuelto a repetir.
7. Oído, cocina.

EL CONSOLERO MAYOR DEL REINO

Muy amigos míos, recibid un cordial saludo de un viejo consolero de 42 años. Viejo en edad, que no en espíritu ni en experiencia consolera, pues practico este hobby desde que comenzaron a salir la Linx, GameGear, GameBoy, Nintendo y MegaDrive, cuyo manejo dominaba mi hija, quien, también os diré, se llama Ruth, tiene 15 años y, como es natural, ha ido superando la fiebre consolera. En cambio, mi hijo Antonio, que tiene 9 años y está familiarizado con el mundo de los videojuegos desde que tenía tres o cuatro, las maneja todas con bastante experiencia, pero es desde las Navidades del año pasado, cuando le compré la consola PlayStation, que los dos estamos como posesos. Las demás consolas, por llamarlas de alguna manera, han quedado aparcadas o las he vendido, pues no tienen nada que hacer. Desde entonces también compramos vuestra súper, estupenda y magnífica revista. Os seguimos todos los meses, nos las leemos de principio a fin siguiendo vuestros consejos, guías, trucos, novedades, etc. con mucho entusiasmo. Y, por supuesto, el CD de demos, que es uno de vuestros grandes aciertos, en mi opinión.

Nos gustaría coleccionar todos los números de vuestra revista, tenemos desde el número 6 hasta el último que se ha publicado y os agradeceríamos que nos informarais sobre cómo conseguir los números anteriores (del 1 al 5), pues en la página de vuestra revista destinada a ello sólo se pueden pedir desde un determinado número.



Estoy totalmente de acuerdo con la opinión de Alfonso Romero San Juan de Barcelona. Si hay que echarse encima de alguien y ponerle verde, como decíais, es de vosotros, ¡Oh, Dioses del Universo Consolero! Porque a mí tampoco me ha gustado que dedicaseis un CD de demos sólo a *Tekken 3*. No se trata de más calidad en lugar de cantidad o viceversa. Yo creo que se trata de comprobar las últimas novedades que vayan saliendo al mercado, y no de sufrir un empacho de un solo juego, aunque no esté nada mal. Porque, como se suele decir, y por algo será, «la esencia viene en frasco pequeño».

¿Para cuándo una sección de intercambios y compraventa entre particulares?

Antonio y Ruth (Madrid)

Inténtalo llamando al teléfono de suscripciones, o enviando un mensaje de correo electrónico a suscripciones@mcediciones.es. Padre e hijo conversando, amigablemente, sobre una afición común... Es fantástico, de verdad. Acaso el único problema sea la herencia: qué consola dejar a cada retoño.
La polémica demo de *Tekken 3*. ¿Es que nadie nos va a defender? ¡Piedad, pardiez, ya hemos aprendido la lección! En cualquier caso, es cierto eso que dices: «La esencia, en frasco pequeño». E igual de cierto es que «a quien madruga, te sacarán los ojos». No, no era así. Estooo... Ah, ya: «No por mucho tempranar, amanece más madrugo». Cielos.

ORA ET PLAYLABORA

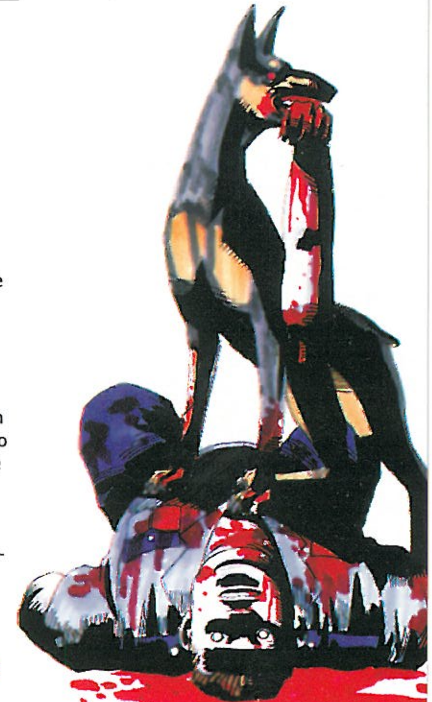
Saludos, oh Dioses de la Sabiduría del Mundo de los Videojuegos. Tan sólo soy un terrícola que pide que publiquéis su carta (como tantos otros) y respondáis a estas simples preguntas.

1. En primer lugar, soy un adicto a *Resident Evil* (1 y 2). ¿Alguien sabe quién narices es la extraña mujer con el lanzacohetes casi al final de la segunda misión en *Resident Evil 2*?
2. He oído rumores de que van a lanzar *Resident Evil 3*. ¿Cuándo? ¿Sabéis algo de la trama? ¿Contará con el mismo sistema de intercambio de discos que *RE2*?
3. Estaba ojeando el número 24 de vuestra revista cuando, cuál fue mi sorpresa, me topé con un pequeño artículo en la página 19 sobre un juego llamado *Silent Hill*. ¿Podríais avanzarme algo más sobre este juego tan prometedor?
4. ¿Para cuándo *Gran Turismo 2*?

Gracias por vuestra misericordia y felicitaciones por ser, en mi opinión, la mejor revista especializada sobre PlayStation (y he visto muchas).

Prometo dedicaros unas oraciones,

Daniel González Esteban Fuenlabrada (Madrid)



Eso de «Dioses de la Sabiduría del Mundo...» es un poco exagerado. La verdad es que no todos somos dioses, sólo los responsables de la sección de cartas. Nuestra directora es un claro ejemplo de «humano defectuoso», la divinidad es un grado que le queda un poco grande...
1. ¿Lanzallamas? Sin duda se trata de doña Mercedes, la tía abuela de Leon. No, en serio, no tenemos idea de quién pueda ser. Lo que creemos poder afirmar es que no se trata de un personaje secreto. Si alguien sabe más, que lo diga o calle para siempre.
2. Lo dicho: finales de año o principios del siguiente. Pero no se sabe más.
3. Es alucinante. Cuando lo probamos en la ECTS hace unos meses casi no nos lo podíamos creer: una especie de *Resident Evil* en rigurosas 3-D capaz de dejar en el más miserable de los ridículos a la ya mítica serie de Capcom. Las secuencias de vídeo son increíbles, y su jugabilidad parece insuperable. Será el *Metal Gear Solid* del terror en PlayStation. Una prueba más de lo mucho que queda por explorar en la máquina de Sony. Suponemos que a estas alturas ya habrás disfrutado del vídeo que publicamos en *PSMag* 25. ¡Ojalá salga traducido, como

Metal Gear! Entonces sí que será terrorífico... Confiamos en que Konami reincida en el doblaje.
4. Todavía no hay fecha para la segunda parte de *GT*, pero os pondremos al corriente en cuanto sepamos algo.



VAMOS DE LA MANO

Hola, soy Javier Berrocal y, para empezar, tengo que decir que estoy contentísimo con vuestra revista, porque es la mejor del sector, y porque además he sido uno de los ganadores del concurso de *Tekken 3* (casi me dio un shock al ver mi nombre en la lista). Bueno, ahora me gustaría que me resolvierais algunas dudillas:
1. Desde que informasteis del juego *Metal Gear Solid* en *PSMag* 20 estoy enamorado de él. ¿Es verdad que va a ser el juego de 1999? ¿Aprovecha toda la potencia de PlayStation?
2. ¿Qué se sabe de *Silent Hill*? ¿Superará a *Resident Evil 2*?
3. ¿Cuáles son los nuevos bombazos que saldrán este año?
4. Si PSX2 se basa en el System 35 de Namco, me parece que DreamCast no le llegará ni a la suela del zapato. ¿Me equivoco?
Para acabar, este asiduo lector (os sigo desde el número 1) os felicita por vuestro segundo aniversario y os desea que cumpláis muchos más.
Francisco Javier Berrocal
Terrassa (Barcelona)

1. *Metal Gear Solid* es el mejor juego de la historia, incluidos todos los géneros, consolas y épocas. Es la obra maestra del siglo XX, y parece utilizar el 200% de las posibilidades de la PlayStation. Nosotros ya nos hemos pasado varias veces la versión japonesa y no paramos de jugar. Cada minuto es un abismo de posibilidades y jugabilidad. En estos momentos, mientras respondemos tu carta, en la sede de Konami España se dan los últimos retoques a la traducción de las más de dos horas de diálogo de sus dos CD... Konami nos ha comentado que se está ocupando de la traducción un equipo de doblaje cinematográfico profesional, así que no nos extrañaría jugar con un Solid Snake con la voz de Bruce Willis o la de Stallone... En cualquier caso, aun sin voces ni textos, sería el mejor juego de la historia.
2. Se sabe poco. No obstante, tu pregunta es muy fácil de responder: sí, supera a *Resident Evil 2*, no cabe el más mínimo atisbo de duda.
3. Más de lo mismo que hemos dicho hasta aquí: *Metal Gear Solid*, *Silent Hill*, *Gran Turismo 2* y *Resident Evil 3* (más o menos en ese orden, de mejor a peor).
4. Todavía es pronto para hacer vaticinios. Los datos técnicos raras veces tienen que ver con la realidad que les sigue. Todas las maravillas que Nintendo prometió de su N64 están empezando a hacerse realidad ahora (escenarios renderizados más grandes que los de PSX, polígonos que no aparecerían de repente, 30 cuadros por segundo...). Se tarda mucho tiempo en explorar las posibilidades de una consola, y Nintendo tuvo que dar un enorme salto de los 16 a los 64 bits. Ahora, Sony y Sega van a pasar a 128 con experiencia en el campo de los 32 bits, y ése también es un salto enorme. La liza dependerá de los desarrolladores, del formato y de las facilidades de programación. Sony ha aprendido mucho más de PlayStation que Sega de Saturn, y eso sí será una ventaja notable.
Los datos técnicos son importantes, pero tanto Dreamcast como PSX2 serán dos monstruos tecnológicos. La superioridad de una consola o de otra dependerá de sus juegos.
Y gracias, pionero lector, por continuar con nosotros.



AIRES INSULARES

Hola, me llamo Manuel Vicente y tengo 15 años. Poseo una PlayStation desde hace tan sólo año y medio (más o menos). Os sigo todos los meses, desde *PSMag 7*, y durante todo este tiempo me habéis informado de todo lo que rodea a nuestra querida consola gris. Me he animado a escribiros para ver si me podríais contestar a unas cuantas preguntas.
1. Un mes abrí mi *PSMag* y vi que una de mis secciones preferidas había sido sustituida por otra: se trataba de «El Mundo PlayStation», que ahora se llama «Orient Express». ¿Por qué cambiasteis esa sección?
2. Espero impaciente que llegue al quiosco el próximo número de *PSMag*, sacar el disco de su funda y probar la demo jugable de *Crash Bandicoot 3* para decidirme a comprarlo o no. En el caso hipotético e improbable de que no me gustara, ¿qué otro juego de plataformas me recomendaríais?
3. Quisiera saber si el Mad Catz funciona bien con *Colin McRae Rally*. En caso de que no sea así, ¿qué volante es compatible con este juego?
Manuel Vicente Pérez
Felanitx (Mallorca)



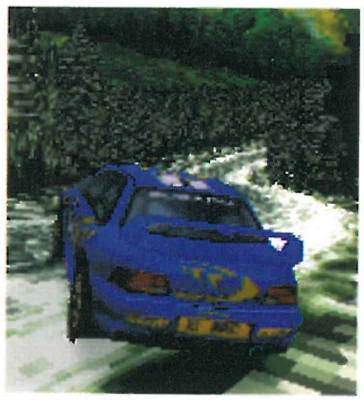
1. «El Mundo PlayStation» era, de hecho, una de nuestras secciones favoritas mientras nos permitió informar sobre las tendencias que imperaban, además de en Japón y en Estados Unidos, en el resto de Europa. Llegó un momento en que no informábamos de nada: advertimos que Japón era el único punto de referencia a tener en cuenta, porque el resto de mundo, incluido Estados Unidos, iba a la par con nosotros. La globalización es así: nos unifica a todos, como borregos.
2. Es casi imposible que *Crash 3* no te guste, pero si es así, quizá *Spyro* te parezca más jugable. Ambos son fantásticos, desde luego.
3. Sí, funciona bien, como con cualquier otro juego de carreras desde los tiempos del primer *F1* de Psygnosis. Sin embargo, si todavía no te lo has comprado, debes saber que hay volantes mucho mejores que el Mad Catz: el Race Leader 32 tiene más o menos el mismo precio y resulta más cómodo, suave y preciso. Su versión compatible con Dual Shock, aunque no vibra demasiado, también es fantástica (se llama Race Shock). El Mad Catz estuvo bien hace algún tiempo, cuando salió, pero ahora hay una oferta de volantes mucho más nutrida y variada. Si puedes probar unos cuantos antes de decidirte, mejor.

A LA DÉCIMA VA LA VENCIDA

Saludos honorables: Me llamo Rubén y estoy harto de no ver ninguna de mis cartas publicadas. En total han sido ocho o nueve y sólo me publicasteis la primera, cuando era un niño. A otros, sin embargo, le publicáis dos y hasta tres veces, ¿es qué no soy guay? Bueno, a lo que iba, necesito ayuda, ayuda de vuestras capacidades profesionales sobre la mejor consola del mundo. Soy un anti-64 y me preguntaba si podrías poner en absoluto ridículo a la N64, al *Narizotas 64*, *Zerda 64*, *Turrón 2*... Tengo varios amigos que dudan entre comprarse la PSX o la ridícula N64. Lógicamente, les estoy convenciendo para que opten por la nuestra, pero claro, hay unos hermanos que tienen la N64 y ellos, como son dos, casi que me pueden. Pero no me rendiré. Quiero acercar a mis amigos a la Gran Familia de PSX, y por eso he optado por escribi-

ros. Ya sé que en la revista número 24 venía algo de la N64, pero yo quiero algo más, algo que les machaque, ¿o es que N64 es mejor que PSX? ¿Os rendís? A mí me están volviendo loco. ¡Haced algo, por favor! No os escondáis.
Saludos terrícolas,
Rubén Escribano
Fuenlabrada (Madrid)

Has dado en el clavo, tronco. Éste es el tipo de carta que hay que escribir a una revista como *PlayStation Magazine* para saber a ciencia cierta que será publicada y respondida con todos los honores. Puede que tus misivas anteriores no hayan sido «guays», aunque lo más probable es que no las hayamos leído siquiera (sois varios cientos los que escribís cada mes, compréndelo). En cualquier caso, has tocado el Talón de Aquiles, la Tapadera de la barrosa tinaja de Pandora, la antorcha de Prometeo, las cosquillas de Stallone... ¡La N64! ¿Esa cosa mejor que PSX? ¿Qué se habrán fumado antes de insinuar tal cosa?
A ver. Nintendo 64 ha alcanzado un grado de calidad que ni siquiera nosotros creíamos posible en una máquina cuyo software utilizara como formato un cartucho. Ciertamente, *Zerda 64* ha llegado a lo más profundo de la máquina, pero ¿cuánto han tardado en programar el primer buen juego de esa consola? ¡Si empezaron a hacerlo antes de terminar de fabricar la propia consola! *Turrón 2* también es un gran juego, y no reconocerlo sería imperdonable por nuestra parte, pero en cualquier caso no tiene nada que hacer si lo comparamos con algo como *Metal Gear Solid*, por ejemplo. No obstante, pongámonos en el hipotetiquísimo caso de que tanto *Zerda* como *Turrón 2* fuesen mejores que ningún juego de PlayStation: ¿Y QUÉ? ¿Qué sentido tiene comprar una consola cuyos juegos decentes se cuentan con los dedos de la mano de E.T. (y sobra un dedo)? Bueno, con *GoldenEye* no sobraría ningún dedo, pero... Jo, es muy fuerte. Esa consola ya ha enseñado todo lo que tenía que enseñar al mundo, y si no ha logrado merecer la pena en todo este tiempo, no lo va a hacer ahora... Nosotros no nos preocuparíamos por tu amigo: si de verdad su inteligencia no le permite advertir la diferencia de calidad entre PlayStation y Nintendo 64, es que no merece tener una PlayStation. Deja que se equivoque. Ya se arrepentirá de desconfiar de su único amigo inteligente.
Quizás lo mejor de Nintendo 64 es que ahora vale más barata y viene con el juego más colorido, infantil, absurdo, ridículo y peor texturado de la historia. Eso es una ventaja, claro.





FÓRMULA FATÍDICA

Un saludo a toda la redacción, y en especial a los que hicieron el análisis sobre *Formula 1 '98*. Queríamos comprarnos esta pasada de juego, pero tras leer vuestro trepidante, emocionante y gracioso artículo decidimos alquilarlo primero, confiando en que fuese algo mejor de lo que pensabais de él. La sospecha de que la tercera parte era una «FUL» se consumó al pulsar el botón Power de la PlayStation. ¡Oh, qué bonita secuencia de presentación! ¡Oh, qué bazofia de menús! ¡Qué asco de coches y circuitos! Intentamos olvidarnos de estas minúsculas carencias y seguimos adelante.
Pero, ¡horror!, el juego se vuelve más patético a cada minuto que pasa. De las tristes sesiones de prácticas y clasificación llegas a la parrilla de salida compuesta por un montón de «cajas de cerillas» de todos los colores que aceleran de 0 a 50 en 10 segundos y encima giran 90 grados atravesándose en la carretera sin ningún sentido, ¡vaya inútiles! Lo gracioso es que destrozas el coche y éste toma un aspecto de «tronco-móvil» inmejorable, pero las risas llegan cuando entras en el circo de los Argamboys, es decir, los Boxes. Entonces es cuando Rayman, Forrest Gump y Eduardo Manostijeras se dedican a



hacer aparecer ruedas, alerones y demás trastos con sólo taladrar la cafetera que llevas por coche.
Bueno, no queremos desanimar a la gente que esté pensando comprar este jueguecillo, pero sí esperamos que se lo piensen muy bien antes de desembolsar 8.000 pelas, teniendo a su alcance otros juegos de conducción bastante más aceptables (*F1 '97*, *GT*, *Colin McRae*...). Un tirón de orejas a Psygnosis, por dejar salir a la luz un juego que no pasa del 5, aunque vosotros le dieseis un 9 y haya conseguido puntuaciones desorbitadas en otras publicaciones.
¿Habrá tercera parte de *Destruction Derby*? ¿Cuándo? Seguid así. Un saludo de dos amiguetes de Bilbao.
Fisichetta y Fumacher
(Bilbao)

Una carta memorable. Nos lo pasamos igual de bien leyéndola que escribiendo aquel análisis. Lo normal, cuando uno analiza un juego, es que se lo pase bien probándolo y pasándoselo y, después, que se aburra como una ostra redactando el análisis. Pero en el caso de *F1 '98* sucedió todo lo contrario: cada partida resultaba un infierno. Sin embargo, cuando conseguimos pasarnos el juego y nos pusimos a escribir... Las carreras, los búhos, los analistas cansados y un exceso de pacharán pueden hacer maravillas juntos. Prueba de ello, como decís, es el análisis que redactamos y su pequeña falta de concordancia con la puntuación final...
Tenemos que entender que, en estos tiempos, es difícil crear un juego de coches que realmente sorprenda. En la mayoría de los aspectos, *F1 '98* dejaba mucho que desear, pero en otras no: cantidad de *frames* por segundo, pantalla partida y posibilidad de enlace para cuatro jugadores, un sonido bastante bueno, desperfectos en tiempo real con consecuencias directas en la conducción del vehículo... El juego, por sí mismo, sí merecía un 9/10; pero comparado con otros perdía en casi todos los aspectos. Nosotros seguimos prefiriendo el *F1* original.

Bueno, ya nos contaréis vuestras impresiones sobre *Monaco Grand Prix Racing Simulation 2*, porque estará a la venta para cuando leáis estas letras, con todo ese título en la carátula.

¿DÓNDE TENGO LA CHULETA?

Hola, soy David y tengo 16 años. Quería hablarles sobre lo que se dijo en el número 24, en la sección de cartas, acerca de Nintendo 64. Soy usuario de Nintendo 64, y la tengo desde antes del verano de 1998. No sé por qué se dijo lo que se dijo acerca de mi consola. Se nota que ustedes no han jugado lo suficiente a su PSX como para darse cuenta de que tanto *Tomb Raider* y sus posteriores descendientes y clones son chatarra en formato CD comparados con *Zelda* e incluso con *Yoshi's Story*, por poner algún ejemplo. También les digo que tienen razón acerca de *Turok 2*: es algo indescriptible, pero es porque tiene más sangre, polígonos, tensión y acción que todos los juegos de PSX juntos.
¿Por qué dicen que *Banjo-Kazooie* es un *repugnancia 'em up*? ¿Es que tienen envidia? ¿O es que les sienta mal el hecho de que cada vez que Banjo escucha el nombre de ese tal «Crash Bandicoot» le da un ataque de risa? Se podría decir que *Banjo* es una joya comparado con *Crash 1, 2 y 3*.
¿Por qué critican tanto a *Mario 64* y dicen que jugar con él es como romperse ladrillos en la cabeza? Si ustedes llevan siglos y siglos intentando imitarle: ¿es que todavía no se han dado cuenta de que su consola no puede crear un juego como ése? No pueden negarlo, ya que acaban de intentarlo con un tal *Spyro*. ¿Quién es ese, que en vez de un dragón parece más bien un polígono en movimiento? ¿Y qué me dicen acerca de su jugabilidad en comparación con la de *Mario 64*? Podría darles una respuesta muy dura a esta pregunta, pero soy demasiado educado. Ustedes deberían saber que:
1. *Golden Eye* siempre será mejor, aunque ustedes crean que lo pueden superar con su patético *Tomorrow Never Dies*. Pobres ilusos.
2. *Castlevania 64* dejará en ridículo a su ultracutre *Symphony of the Night* y sus poco más que vulgares *Resident Evil*.
3. *Metal Gear Solid* es un chiste malo comparado con *Perfect Dark*.
4. ¡Si hasta nuestro *V-Rally* es mejor que el suyo!
Si los usuarios de PSX son felices nadando en las nubes, ¿para qué desilusionarlos? Hay que dejarlos disfrutar con esa chatarra en formato CD. ¡Pobrecitos! ¡Cuándo aprenderán que lo bueno es una N64, con su gran

jugabilidad y sus buenos gráficos (aunque ustedes no pueden saber de lo que estoy hablando)! Y por último, respóndanme ustedes ahora si pueden: ¿por qué siguen creyendo que es mejor PSX que N64?

David
(N64)

En *PlayStation Magazine* no nos gusta dejar a la gente en evidencia, pero esta vez es inevitable. Chaval: te hemos pillado. Conocemos muy bien a los chicos de *Magazine 64*. Cambiamos impresiones, nos mofamos de nuestras respectivas consolas, nos vamos de juerga... ¡y nos damos cuenta de cuándo alguien transcribe el contenido de otra revista! Ésta fue la respuesta, literalmente, que nuestros compañeros dieron a la carta de un muchacho llamado Roger Valero en el número 13 de *Magazine 64*: «PlayStation lleva siglos intentando imitar a *Super Mario*, en vano (ahora con un tal Spyro, ¿quién es ése?); creen que pueden acercarse a *GoldenEye* con su patético *Tomorrow Never Dies*, pobres ilusos; *Tomb Raider* y sus posteriores descendientes y clones son chatarra en formato CD comparados con *Zelda*; un sólo nivel de *Turok 2* tiene más sangre, polígonos, tensión y acción que todos los juegos de PSX juntos; *Castlevania 64* dejará en ridículo a su ultracutre *Symphony of the Night* y a sus poco más que vulgares *Resident Evil*; *Metal Gear Solid* es un chiste malo al lado de *Perfect Dark*; a Banjo le da un ataque de carcajadas espasmódicas cada vez que oye el nombre de ese tal Crash Bandicoot... ¡Si hasta nuestro *V-Rally* es mejor que el suyo! Pero si tus compañeros son felices nadando en la estulticia, ¿por qué estropeárselo? Déjales disfrutar, pobrecitos.»
¿No te parece asombroso el parecido de estas letras con las tuyas? Pero hombre, intenta justificar por ti mismo las críticas a PlayStation y sus juegos, y te contestaremos con todo lujo de detalles.
¿El siguiente?

CUARENTENAS

Hola, me llamo Jorge y tengo 43 años. Un comentario a Ángel Anónimo de Madrid, que parece avergonzarse de que sepan que juega con videojuegos: no dices qué edad tienes, pero no importa; yo juego desde hace muchos años y así pienso seguir hasta que el parkinson me lo impida. Y al que no le guste...
Quisiera dar un poco de caña en general. Primero empiezo por vosotros. Compro «La Revista» desde el número 1. También vuestra hermana *PlayStation Power*. Y observo que hay bastantes artículos, pruebas, etcétera, que se repiten. No lo hacen textualmente, pero vaya, que se nota que son hijas del mismo padre. ¿Por qué? ¿No os podríais poner de acuerdo y tocar temas distintos, pruebas diferentes o algo así? Yo, y supongo que toda la gente que se lee la revista de cabo a rabo, os lo agradeceríamos.
Otra puntualización: me quejé de algo y ha servido. Si recortabas el cupón para participar en los concursos sacrificabas el artículo que había detrás. Detrás del cupón sólo publicidad, como hacéis ahora. No perdáis tan sana costumbre.



Más cosillas. Vuestra benevolencia. Creo que puntuáis los juegos demasiado alto. Pocos son los juegos que bajan del 7. Os fijáis en aspectos gráficos, música... Pero ¡lo más importante es la jugabilidad! Y en ese sentido tenéis que reconocer que hay auténticos buñuelos. Me viene a la memoria *Diablo:* mientras jugaba hacía crucigramas esperando los tiempos de carga. En el número 18 le disteis un 8, ¿cómo es posible? Otro caso: *MediEvil*, 9/10. El juego está bien, pero se vanagloria de tener una «cámara inteligente» cuando en realidad tiene una «cámara tonta». Te quedas delante de un enemigo y la cámara te enfoca de frente, de manera que ves la cara de tu personaje, y recibes golpes del malo que tienes delante y que en la pantalla parece que está detrás y... ¡aaarrrgggh! Un auténtico infierno. También ocurre con los saltos. Es desesperante tener que empezar a dar vueltas para que la cámara retome la «inteligencia perdida», ¿esto es un 9 sobre 10? Deberíais atornillar más los juegos. Si un 10 es la perfección, hay algún diez por ahí con más de un fallo, ¿no? Pero, a pesar de esto, os diré que me gusta vuestro trabajo.
Ahora un poquito de caña a la gente en general: soy consciente que escribe gente muy joven. Pero, ¿no hay cartas con preguntas medianamente interesantes? Estoy cansado de ver cosas como: ¿Cuál es el mejor juego para PSX? ¿Qué será mejor: *Tomb Raider 3* o *Metal Gear Solid?* ¿Cuál será más largo? ¿Qué es mejor: la tortilla de patatas o la de calabacín? De acuerdo que es una sección abierta a todo el mundo y que cada cual puede decir o preguntar lo que quiera, pero ¿no nos podríamos esmerar un poco y exprimirnos el cerebro algo más? Muchas de las preguntas son insustanciales o tontas, y otras no las harían si se tomaran la molestia de leerse la revista o probar las demos que dais.
Bueno, otro día que me inspire hablaremos de más cosas. Un abrazo,

Jorge Argelaga
(Barcelona)

¡Cuánta energía, para la edad que tienes! Sólo el esfuerzo de sostener el boli durante tanto rato bien merece una contestación por nuestra parte. El caso de «Ángel Anónimo» es muy común entre los usuarios de PlayStation bien entrados en la tercera edad o en la cuarta dimensión. Sentimiento de culpabilidad por perder el tiempo (?) jugando, sensación de estar haciendo algo infantil, manías persecutorias...
Si ciertos adultos descargaran el estrés y las presiones con una PlayStation, todo iría mejor en el mundo. Supón que eres el presidente de una gran nación y que tienes el deseo irrefrenable de dominar un par de países antes de irte a la cama porque de lo contrario volverán las pesadillas sobre una mancha en un vestido, una becaria gorda y fea, un juicio... ¡Pues una partidita de diez minutos a *Global Domination* y ya está! Las Autoridades Consoleras advierten que no es necesario cargarse a cientos de personas cada día para dormir bien, y el servicio de 24 horas de «Skip Responde» insiste en que la solución a ciertas manchas no reside en los misiles Tomahawk. Las PlayStation son las Aspirinas que el mundo necesita, pero por desgracia, los más necesitados aún no las toman. He aquí un comportamiento mucho más infantil que el de «Ángel Anónimo».
Es verdad que ya raras veces bajamos del 7 sobre 10 en nuestros veredictos, pero la razón es muy simple: salen cada mes muchos más juegos de los que podemos analizar. Por eso, lo que



hacemos es seleccionar los mejores. Ya terminaron los buenos tiempos, en los que cada mes aparecían sólo cinco o seis juegos, y tres de ellos merecían un 4/10... Qué bien lo pasábamos. Ahora tenemos que elegir. Y siempre es mejor publicar un análisis de *Tekken 3* que uno de *Spawn*, ¿no?
En cuanto al posible parecido de algunos artículos de *PlayStation Magazine* con otros de *PlayStation Power*, declaramos que es pura coincidencia. Es posible que, hace más o menos un año, la misma persona escribiera un artículo para ambas revistas sobre un mismo juego; pero ahora esa posibilidad es nula (nuestras plantillas han aumentado y se han separado por completo). Lo que sí es verdad es que a veces compartimos material gráfico, ya que las distribuidoras de software envían este material con cuentagotas. Cuando se trata de análisis o reportajes, nosotros mismos hacemos las capturas del juego que corresponda; pero cuando se trata de noticias, *previews* muy tempranas y cosas por el estilo, utilizamos el material gráfico que nos envían, y suele ser el mismo para todas las revistas. Aparte de estos casos, juramos que cualquier otra coincidencia entre nuestra hermana *Power* y nuestra (inmejorable e incomparable) *PlayStation Magazine* es sólo eso: una coincidencia.
Y para despedirnos sin dejarte mal sabor de boca, te responderemos a la pregunta más interesante de cuantas nos has formulado: está mucho más rica la tortilla de patatas.

Todas las cartas recibidas se consideran para publicación, excepto si se señala en ellas lo contrario. PlayStation Magazine se reserva el derecho a editar las cartas por razones de espacio o claridad. Lo sentimos, pero no podemos responder las cartas personalmente.

TOP SECRET

TODO BUEN JUEGO ESCONDE UN PORTAL HACIA LA DIMENSIÓN DESCONOCIDA. AQUÍ TIENES LAS LLAVES PARA COLARTE EN ELLA...

TOP SECRET

TEST DRIVE 4X4

Introduce los siguientes códigos al tiempo que mantienes pulsado **SELECT** en la pantalla de menú principal.

Consigue todos los vehículos y circuitos
L1, Izquierda, L2, Derecha, L2, Izquierda, L1, L1.

Jugar en alemán
L2, L1, L2, L2, L2, R1, Derecha, L2.

Jugar en francés
R2, L2, L1, L1, L1, L2, L2, L2.

Activar el radar
R1, L2, L2, Derecha, Izquierda, L1, Derecha, L2.

Jugar en inglés
Izquierda, L2, L1, L1, L2, R2, L1, L1.

Eliminar el texto en el modo Demo
Derecha, L2, L2, L2, L2, L2, L1, L2.

Para conseguir los vehículos secretos debes mantener pulsado **SELECT** e introducir los siguientes códigos en la pantalla de Selección de Transmisión (estos trucos son útiles tanto en el modo Single Race como en World Tour).

Conduce un autobús escolar
L1, Arriba, L2, Abajo, Abajo, L2, L2, R2.

Conduce el Black Widow
R1, L2, L2, Abajo, Abajo, Arriba, L2, L1.

Conduce la furgoneta de los helados
R2, L2, L2, Abajo, Abajo, L2, L2, R1.

ASSAULT

Introduce los siguientes códigos en la pantalla «Assault – Press Start» en un tiempo máximo de tres segundos y obtendrás algunos trucos muy útiles. Si se ha activado el truco correctamente, la pantalla se volverá blanca, oirás un sonido y el nombre del truco se visualizará en la parte superior de la pantalla.

Utilidades (Goodies)
Triángulo, Cuadrado, Círculo, Izquierda, Cuadrado, Triángulo, Cuadrado, Círculo, Izquierda, Cuadrado.
Una vez que se ha activado el truco aparece una nueva opción al final de la lista de las opciones de menú. Esta opción te permite saltar niveles. Elige «infinite all» y conseguirás todas las armas con munición infinita y ver todas las secuencias de vídeo del juego. Si terminas el juego con éxito en el modo de dificultad PSYCHO podrás acceder a este truco.

Nakomi
Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, X, Círculo.
Este truco aplana la estructura de todos los personajes en 3-D a excepción del jefe. Si completas el juego con éxito en el modo de dificultad COMMANDO podrás acceder a este truco.

Jugadores cabezones (Big Head Players)
Cuadrado, Círculo, Círculo, Cuadrado, Arriba, Cuadrado, Círculo, Círculo, Cuadrado, Triángulo.
Este truco amplía el tamaño de las cabezas de los personajes. Si completas el juego con éxito en el modo de dificultad SQUADIE, claro.

Aliens cabezones (Big Head Aliens)
Cuadrado, Círculo, Círculo, Cuadrado, Arriba, Cuadrado, Círculo, Círculo, Cuadrado, Cruz.
Este truco amplía el tamaño de las cabezas de los aliens (con la excepción del jefe) y spitters.

Correr rápido (Speed Run)
X, Cuadrado, Triángulo, Círculo, X, Cuadrado, Triángulo, Círculo, L2, R2.
Este truco incrementará la velocidad de carrera de tu personaje. Se activa con el botón **Círculo**. Si el jugador está en ese momento activando un objeto en el inventario, el ítem se empleará y luego se incrementará la velocidad.

Juego retro (Retro)
Izquierda, Izquierda, Izquierda, Izquierda, Izquierda, Izquierda, Izquierda, Izquierda, Izquierda, Izquierda.
Este truco activa la pantalla en color sepia. Puedes acceder a este truco si completas el juego con éxito en el modo de dificultad ROOKIE.

BUST A GROOVE

Demostración de baile
Termina el juego en el modo de dificultad Fácil.

Juega como Capoeira
Termina el juego en el modo de dificultad Normal.

Juega como Robo-Z
Termina el juego en el modo de dificultad Difícil.



Juega como Burger Dog
Termina el juego en los modos de dificultad Normal y D fícil. Después elige a Hamm y termina el juego otra vez en modo de dificultad Normal.

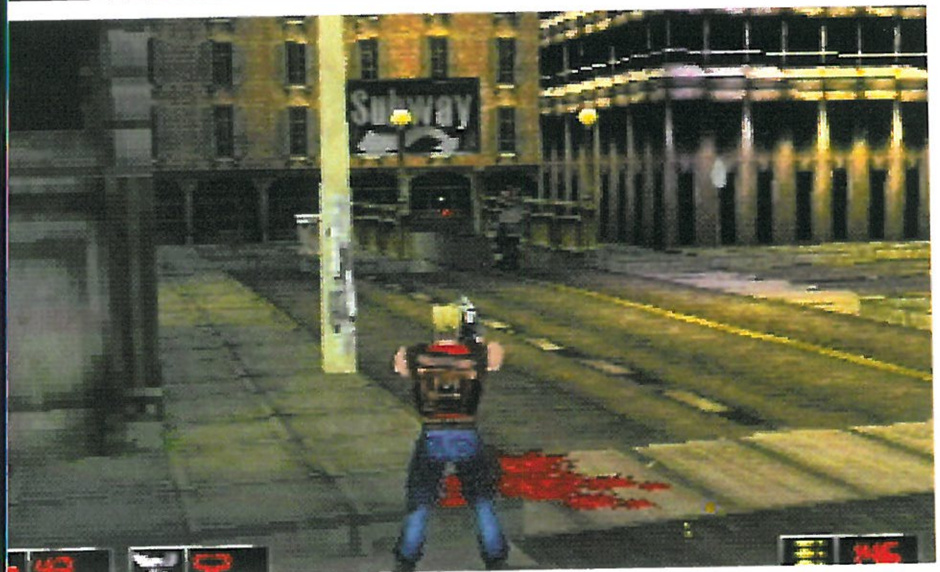
Juega como Columbo
Termina el juego en los modos de dificultad Normal y D fícil, elige a Shorty y termina el juego otra vez en el modo de dificultad Normal.

Pasar de nivel
Termina el juego con cualquier personaje. Luego empie za otra partida en el modo para un jugador y pulsa a la vez L2 y SELECT durante la canción cuando quieras pa sar al siguiente nivel.

Personajes extra
Mantén pulsado SELECT y pulsa Círculo para seleccionar a tu personaje.

Primer plano del ganador
Pulsa Círculo después de ganar.





ovimientos especiales
se realiza el primer movimiento correctamente, aparecerán en pantalla nuevos movimientos. Complétalos dos y conseguirás una puntuación más alta.

EAT: Arriba, Abajo, Arriba, Círculo
RIDA: Arriba, Abajo, Arriba, Círculo
TRIKE: Arriba, Arriba, Izquierda, Círculo
AMM: Abajo, Derecha, Arriba, Círculo
ELLY: Derecha, Izquierda, Derecha, Círculo
HORTY: Abajo, Abajo, Abajo, Círculo
IRO: Derecha, Arriba, Abajo, Círculo
INKY: Arriba, Izquierda, Arriba, Círculo
AS-O: Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba, Círculo
ITTY N: Abajo, Abajo, Derecha, Círculo
APOEIRA: Derecha, Arriba, Derecha, X
OBO-Z: Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Círculo
OLUMBO: Abajo, Abajo, Abajo, Círculo
URGER DOG: Abajo, Derecha, Arriba, Círculo

APOCALYPSE

Pulsa START para hacer pausa en el juego, mantén pulsado L1 e introduce los siguientes códigos:

Para pasar de nivel
Triángulo, Arriba, X, Abajo.

Para conseguir armas
Cuadrado, Círculo, Arriba, Abajo, X, Cuadrado.

Para ser invencible
Abajo, Arriba, Izquierda, Izquierda, Triángulo, Arriba, Derecha, Abajo.

DUKE NUKEM: TIME TO KILL

Pausa el juego y...

Selección de Nivel: Pulsa Abajo nueve veces y sal de la partida. Selecciona la opción Time To Kill en la parte inferior del menú. Desplázate con las flechas izquierda y derecha de la cruceta para seleccionar el nivel que quieras y pulsa X para confirmar tu elección.

Invencibilidad
L2, R1, L1, R2, Arriba, Abajo, Arriba, Abajo.

Invencibilidad temporal
R1, L2, L1, L2, R1, L1, R1, L2, L1, L2.

Invisibilidad
L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1.

Munición ilimitada
Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, SELECT, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, SELECT.

Todas las armas
L1, L2, Arriba, L1, L2, Abajo, R1, Derecha, R2, Izquierda.

Todos los ítems
L1, L1, L1, L1, L1, R1, R1, R1, R1, R1.

Todas las llaves
Arriba, Derecha, Arriba, Izquierda, Abajo, Arriba, Derecha, Izquierda, Derecha, Abajo.

Daños extra
L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, R2.

RIVAL SCHOOLS

Cambio fácil de vestuario
Completa el juego y pulsa L2 para seleccionar a Tiffany, Hinata, Natsu o Kyoko.

Cambio de vestuario de Hinata
Completa el modo Arcade con Hinata, Batsu y Kyosuke, accede al modo Short-cut y elige el personaje alternativo de la última fila de la pantalla de selección de personaje.

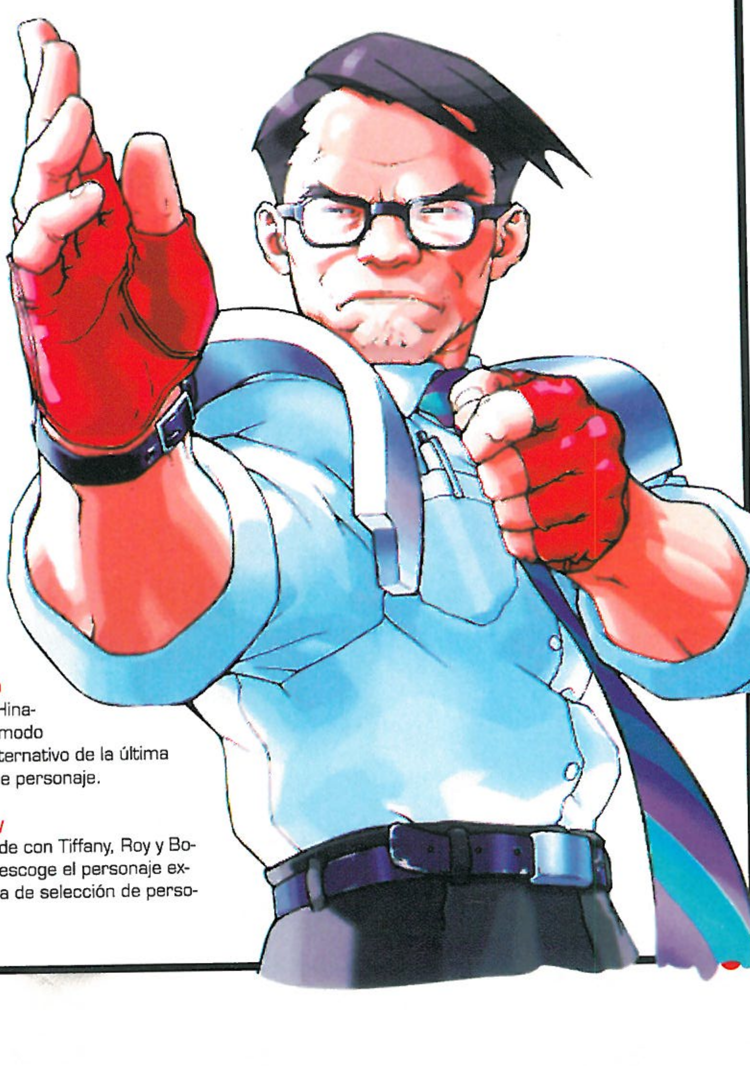
Cambio de vestuario de Tiffany
Termina el juego en modo Arcade con Tiffany, Roy y Boman. Elige el modo Short-cut y escoge el personaje extra de la última fila de la pantalla de selección de personaje.

Cambio de vestuario de Natsu
Termina el juego en modo Arcade con Natsu, Shoma y Roberto. Accede al modo Short-cut y elige el personaje extra de la última fila de la pantalla de selección de personaje.

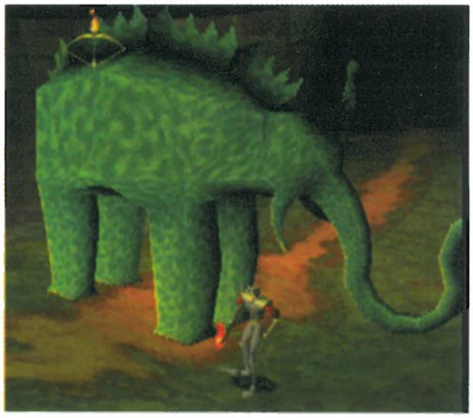
Cambio de vestuario de Kyoko
Termina el juego en modo Arcade con Kyoko y Hideo. Escoge el modo Short-cut y elige al personaje extra de la última fila de la pantalla de selección de personaje.

Cambio del modo de elección de vestuario
Se pueden seleccionar ocho colores diferentes para cada personaje pulsando Cuadrado, Triángulo, Círculo, X, R1, R2, L1, L2.

Rotar la pantalla Vs
Sitúa el pad en la pantalla Versus del modo Arcade. Asegúrate de haber desactivado los atajos.



TOP SECRET



MEDIEVIL

Para acceder al menú de trucos, pausa el juego y mantén pulsado **L2**. Después introduce los siguientes códigos...

Menú de trucos básico
Abajo, Arriba, Cuadrado, Triángulo, Triángulo, Círculo, Abajo, Arriba, Cuadrado, Triángulo.

Súper menú de trucos
Triángulo, Círculo, Triángulo, Círculo, Círculo, Triángulo, Izquierda, Círculo, Arriba, Abajo, Derecha, Círculo, Izquierda, Izquierda, Triángulo, Derecha, Círculo, Izquierda, Izquierda, Triángulo, Círculo, Abajo, Círculo, Círculo, Abajo.

V-2000

Mantén pulsado R1 e introduce los siguientes códigos...

Para completar el nivel
Cuadrado, Derecha, Triángulo, Cuadrado, R2, L1, Triángulo, Derecha.

Para completar todas las áreas
L2, Cuadrado, Derecha, Triángulo, L1, Derecha, R2, X.

Cargamento
Cuadrado, X, Círculo, Triángulo, R2, Triángulo, Derecha, Izquierda.

Reparaciones
Izquierda, Izquierda, Cuadrado, Círculo, R2, Derecha, Triángulo, L2.

Pasar de nivel
X, Derecha, Triángulo, Cuadrado, R2, Triángulo, Derecha, Triángulo.

R-TYPES

Selección de nivel
Con la opción R-Type o R-Type II seleccionada, pulsa L2 diez veces y R2 diez veces más. Cuando empiece el juego, pulsa START. Ahora puedes utilizar la cruceta para seleccionar el nivel o la secuencia de vídeo que quieras.

Todas las armas
Pulsa START para pausar el juego y, mientras mantienes presionado L2, pulsa Derecha, Arriba, Izquierda, Derecha, Abajo, Izquierda, Arriba, Derecha y escoge entonces entre Triángulo, Cuadrado, X, Círculo o R1, según el arma que prefieras.

Modo Turbo
Pulsa START para pausar el juego y, mientras mantienes presionado R2, pulsa Derecha, Arriba, Derecha, Arriba, Abajo, Izquierda, Abajo, Izquierda, Círculo.

Cámara lenta
Pulsa START para pausar el juego y mantén presionado R2 mientras pulsas Derecha, Arriba, Derecha, Arriba, Abajo, Izquierda, Abajo, Izquierda, X.

TENCHU

Recuperar salud
Pulsa START para pausar el juego e introduce Izquierda, Izquierda, Abajo, Abajo, Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, Cuadrado.

Selección de nivel
Selecciona un personaje, mantén apretado R1 y pulsa Izquierda, Izquierda, Abajo, Abajo, Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, Cuadrado en la siguiente pantalla.

Selección de fondo
Escoge un personaje, mantén apretado R1 y pulsa en la siguiente pantalla Izquierda, Izquierda, Abajo, Abajo, Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, X.

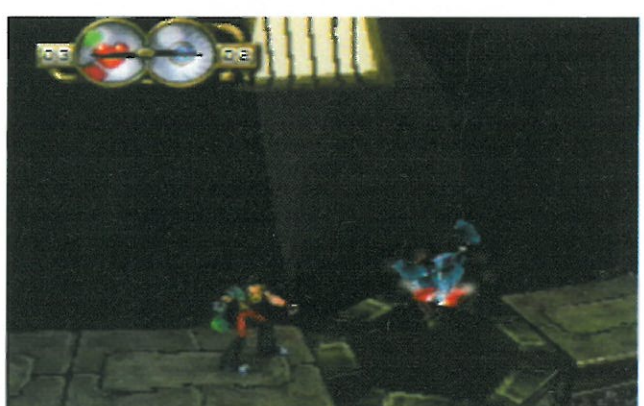
WILD 9

Modo Rayo Rojo
Derecha, Arriba, Izquierda, Círculo, Arriba, Círculo, Círculo.

Conseguir 10 misiles
X, Círculo, R1, Derecha, Triángulo, X, Triángulo.

Conseguir 10 granadas
R1, X, R1, Derecha, Cuadrado, Derecha, Cuadrado.

Recuperar vida
R1, Triángulo, L1, Izquierda, Triángulo, Círculo, X.



Acceder a todos los niveles
Arriba, Izquierda, Abajo, R2, Derecha, Cuadrado, X.

FUTURE COP: L.A.P.D.

Cuando Electronic Arts decidió abandonar la publicación de las fantásticas series *Strike*, sabía que tenía que reemplazarlas por algún título que estuviera a su altura. Y parece que con *Future Cop: L.A.P.D.* lo ha conseguido. Puede que este último lanzamiento carezca, por el momento, del renombre de *Strike*, pero le debe mucho a la saga, sobre todo en lo que respecta al diseño. Sustituye los espacios abiertos y el trasfondo estratégico de *Strike* por una estructura de niveles laberíntica, un poco de acción de plataformas y más explosiones, pero la esencia es la misma.
Si eres uno de los muchos fans de *Future Cop: L.A.P.D.*, ten a mano estos trucos y códigos de nivel, los vas a necesitar.

Cómo introducir los trucos
Pausa el juego, selecciona «Sound FX Volume» en la pantalla de opciones y pulsa los siguientes botones. Acto seguido, selecciona «Quit» y pulsa «Yes». El juego se reiniciará con los trucos activados.

Munición de la ametralladora
Cuadrado, Círculo, SELECT, X, SELECT, X, Círculo, Cuadrado.

***Power-up* de ametralladora**
Círculo, Círculo, Círculo, X, X, X, Círculo, SELECT.

***Power-up* de escudo**
Cuadrado, SELECT, Círculo, X.

***Power-up* de armas pesadas**
Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Círculo, X, Círculo, X.

***Power-up* de armas especiales**
Cuadrado, Círculo, Cuadrado, SELECT, Círculo, X, Cuadrado, Círculo.

***Power-up* de salto**
Círculo, Círculo, Círculo, Círculo, Cuadrado, X, SELECT, Cuadrado, X, SELECT, Círculo.

200 puntos extra
Círculo, Cuadrado, Círculo, X, SELECT, Cuadrado, X.

Todas las armas extra
Introduce como password SYMRGOBRRL

Todas las misiones y todas las armas
Introduce como password DYPYFASRHR

Códigos de nivel

Nivel	Código
1	TAFRGYBLRR
2	RGRGYBLRY
3	UMRGYBLRL
4	SICUGYBLLI
5	TAFUGYBLLR
6	CRGUGYBLLY
7	FUMUGYBLLR
8	SIFYGYBISR

Toda la HISTORIA *PSMag* a tu alcance...

11



CD 11: ***Formula 1 '97, Rapid Racer, Nightmare Creatures, Fantastic Four, Rosco McQueen***

12



CD 12: ***Croc, PaRappa the Rapper, Test Drive 4, Abe's Oddyssee (demos jugables)***

13



CD 13: ***Tomb Raider 2, Ace Combat 2, Broken Sword 2, Colony Wars, Machine Hunter (demos jugables)***

14



CD 14: ***Crash Bandicoot 2, TOCA, G-Police, Felony 11-79, Shadow Master, Hercules (demos jugables)***

15



CD 15: ***Grand Theft Auto, Pandemonium 2, Power Soccer 2, Courier Crisis y Frogger (demos jugables)***

16



CD 16: ***Actua Soccer 2, Judge Dreed, Formula Karts, Discworld 2 y Rosco McQueen (demos jugables)***

17



CD 17: ***Resident Evil 2, Gex 3D, Rascal, Dynasty Warriors, Terra Incognita (demos jugables)***

18



CD 18: ***MotorHead, Newman Haas Racing, Z, Nightmare Creatures, Crime Killer (demos jugables)***

19



CD 19: ***Three Lions, Timeshock, Cardinal Syn, Forsaken, Dead Ball Zone, Kula World, Kick Off World (demos jugables)***

20



CD 20: ***Gran Turismo, Dead Or Alive, Bomberman World, WCW Nitro, Deathtrap Dungeon, Klonoa, Colin McRae Rally, WarGames (demos jugables)***

21



CD 21: ***Tommi Mäkinen Rally, Blast Radius, Circuit Breakers, Treasures Of The Deep, Total Drivin', Theme Hospital, Ghost In The Shell (demos jugables)***

22



CD 22: ***Demo exclusiva de Tekken 3***

23



CD 23: ***Tombi, Ninja, World League Soccer, Circuit Breakers, S.C.A.R.S., Test Drive 5, G-Darius (demos jugables)***

24



CD 24: ***Tomb Raider 3, Spyro The Dragon, Colony Wars - Vengeance, Bust A Groove, Victory Boxing 2, Wreckin' Crew, Sentinel Returns, Future Cop: LAPD, Mah-Jongg (demos jugables)***

25



CD 25: ***TOCA 2: Touring Cars, Crash Bandicoot 3, F1 '98, Music, Psybadek, O.D.T., Lemmings Compilation, Moto Racer 2, Blitter Boy (demos jugables)***

Recorta por aquí

Consigue los números anteriores de *PlayStation Magazine* a 975 ptas. cada uno
(+ 350 ptas de gastos de envío)

PÍDELOS INDICANDO CLARAMENTE TU NOMBRE Y DIRECCIÓN A: MC Ediciones, S.A., Pº San Gervasio 16-20, 08022 – BARCELONA

Nombre y apellidos: ....

....

Calle: ....

Población: ....

Provincia: .... C.P. ....

Teléfono ....

DESEO RECIBIR, AL PRECIO DE PORTADA LOS EJEMPLARES SEÑALADOS CON UNA X

11 ☐ 12 ☐ 13 ☐ 14 ☐ 15 ☐ 16 ☐ 17 ☐ 18 ☐ 19 ☐ 20 ☐ 21 ☐ 22 ☐ 23 ☐ 24 ☐ 25

Forma de pago

☐ Contra Reembolso

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.

☐ Tarjeta de crédito

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ / ☐☐ ☐☐

(caducidad)

Nombre del titular: ....

Firma:

¿Problemas con tu CD? Estos programas son preproducciones de las versiones definitivas de los juegos. Si se cuelgan, haz reset y cárgalos de nuevo. Si tu disco de demos es defectuoso, envíanoslo y te remitiremos uno nuevo.

Rollcage

■ EDITOR	**Psygnosis**
■ GÉNERO	**Carreras de coches**
■ PROGRAMA	**Demo jugable**

Difícilmente se puede discutir que, cuando PlayStation salió al mercado, Psygnosis jugó un papel vital en el buen arranque de esta consola. Títulos como *Wipeout* y *F1* consiguieron hacer vibrar a los jugadores con sus increíbles gráficos y velocidad.
Las buenas noticias son que *Rollcage*, el próximo gran lanzamiento de este editor, nos remite a los gloriosos días de excepcionales gráficos, velocidades de vértigo y carreras de diversión garantizada. Si no nos crees, prueba esta demo exclusiva del juego.
Rollcage huye de la tendencia de simulaciones de carreras realistas y te introduce en la cabina de una futurista máquina de carreras capaz de alcanzar velocidades de más



de 400 km/h, con enormes neumáticos todoterreno que te permiten conducir por encima de casi cualquier superficie (muros, el techo de los túneles e incluso por encima de otros coches). Añádele una enorme selección de *power-ups* y armas, y el escenario quedará servido para una frenética acción como no se veía prácticamente desde *Wipeout 2097*.
Esta demo presenta un único coche y una única pista extraída de la opción del juego de prueba por tiempos (la opción de carrera completa te enfrenta a otros cinco vehículos tan locos como tú).

■ Controles

←,→ Dirección del coche
↓ Vista trasera



Tres simples palabras. Evita. El. Muro.



Pisa a fondo el acelerador en la cumbre de esta colina y después presiona las flechas para salir zumbando.

⊗ Acelerar
◎ Frenar
◎ Encarar el coche hacia delante
Ⓐ Marcha atrás
L1 Fuego 1
R1 Fuego 2
L2 Acercar la cámara
R2 Alejar la cámara

La demo es compatible con controles analógicos estándar y Dual Shock.

■ Características adicionales

La versión completa de *Rollcage* incluirá pistas; diferentes coches y conductores, y, como mínimo, la oportunidad de participar en tres campeonatos, además de montones de secretos y *bonus* escondidos.



■ Información adicional

Para más información acerca de *Rollcage*, echa un vistazo a nuestro PrePlay en la página 30 de este número.

ATENCIÓN: Conserva como oro en paño este disco, porque el mes que viene te va a hacer falta. Psygnosis y *PlayStation Magazine* te harán partícipes de regalos de infarto, pero para ello necesitarás convertirte en dómine de *Rollcage*. Empieza a practicar ahora mismo con nuestra demo y permanece atento al próximo número de *PSMag*. No lo olvides.



Akuji The Heartless

■ EDITOR	**Proein**
■ GÉNERO	**Aventura en 3-D**
■ PROGRAMA	**Demo jugable**

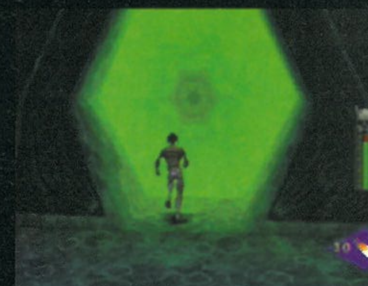


Hay días que más valdría no levantarse de la cama. Pongamos por caso el día del bravo guerrero Akuji. Nuestro héroe tribal, entrenado en las artes del combate y el vudú, se prepara para casarse con la bella Kesho cuando los esbirros de su repugnante hermano lo matan y le arrancan el corazón para que vague eternamente en la antesala del Infierno. De todas formas, no hay de qué preocuparse, porque el valeroso personaje sin corazón decide usar los poderes de sus ancestros para escapar del Infierno y dar a su hermano la buena tunda que se merece. Para lo cual, por supuesto, necesita tu ayuda.

Esta demo jugable de *Akuji* te permite explorar un nivel completo del Infierno. Las grandes columnas de piedra que puedes recoger son llaves (pulsa el Círculo para usarlas junto a los plintos).

■ Controles

Cruceta Mover a Akuji
△ Seleccionar hechizo
○ Ataque mano a mano/usar objeto
□ Hechizar
✕ Saltar



Por Dios, ten corazón...

L1 Cámara a la izquierda
L2 Agacharse (mantener y presionar una dirección para arrastrarse)
R1 Cámara a la derecha
R2 Cambio a perspectiva en primera persona

■ Características adicionales

La versión acabada de *Akuji* tendrá un conjunto de niveles enormes para explorar, cada uno con un tema diferente, además de más apropiados monstruos infernales ante los que agitar un muñeco de vudú.

■ Información adicional

Para un anticipo de *Akuji*, puedes consultar el número 24 de tu amplia colección de *PSMag*.



[1] *Tomb Raider* con un japonés de plastilina. [2] Y magia curiosa. [3] Y grandes explosiones.

Wild 9

■ EDITOR	**Proein**
■ GÉNERO	**Plataformas**
■ PROGRAMA	**Demo jugable**

Cuando el intrigante Karn secuestra a los ocho miembros del equipo futurista de Wex Major, al heroico tipo sólo le queda una opción: agarrar su descomunal pistola favorita y salir al rescate.

Por tanto, serás tú quien guíe al valeroso Wex a través del violento mundo de plataformas de *Wild 9*, combinando gráciles saltos con muerte y destrucción a tan gran escala que difícilmente te la puedes imaginar. A medida que avanzas por los niveles, vas rescatando uno a uno a todos los miembros de tu equipo, que se van uniendo a ti y te echan una mano cuando pintan bastos.

Por supuesto, al final tienes que abrirte paso hasta el mismo Karn y darle un buen rapapolvo por ser un niño malo. En esta demo jugable debes guiar al desgarbado Wex a través del nivel Gulag. Su arma principal es un rayo de energía parecido al de los Cazafantasmas, que puede atrapar enemigos y otros objetos. Mantén pulsado Cuadrado y utiliza la cruceta para mover objetos, encerrar a los malos en cosas o simplemente empezar a bailar... El contador en la esquina de la pantalla te muestra tu salud en la derecha y la energía del rayo (que se va recargando poco a poco) en la izquierda. Ahora todo depende de ti...



¿2-D o 3-D? ¿O quizás un poco de cada cosa?





Cuídate esa salud, amigo.

■ Controles

Cruceta Mover a Wex
✕ Saltar
□ Disparar rayo de energía (ver más arriba)
○ Usar el objeto actual

■ Características adicionales

La versión completa de *Wild 9* dispone de un enorme número de niveles, entre los que se incluyen bastantes subniveles especiales de *bonus*, montones de *power-ups*, mejoras en el armamento y la colección de malos de todas las formas y tamaños que son de rigor en estos casos.

■ Información adicional

Wild 9 se analizó en el número 23 de *PSMag*.

Actua Pool

■ EDITOR — **Infogrames**
■ GÉNERO — **Simulador de billar**
■ PROGRAMA — **Demo jugable**

A*ctua Pool* es una de las más precisas y adictivas simulaciones que jamás se han visto en una pantalla de televisión sobre un puñado de bolas que hay que golpear con palos de madera.

En esta demo, juegas una partida de billar francés. Los controles pueden parecer un poco confusos al principio, pero una vez que los domines, los asombrosos golpes de chiripa pasarán rápidamente a un segundo plano...

■ Controles

Cruceta	Apuntar
△	Vista cenital de la mesa
○+**Cruceta**	Ajustar el punto de impacto de la bola
□+**Cruceta**	Ajustar el ángulo del taco
⊗	Disparar (presiona una vez para visualizar la barra de energía y dos para la fuerza del disparo)
	Mover la cámara
L1+**Cruceta**	Afinar la puntería
L2+**Cruceta**	Seleccionar la bola
R1+**Cruceta**	Mover la bola (antes del golpe inicial o después de una penalización)
R2+**Cruceta**	

■ Características adicionales
La versión completa de *Actua Pool* presume de ofrecer muchas variantes de billar, además de un amplio abanico de escenarios, oponentes y torneos.

■ Información adicional
Actua Pool obtiene un 8/10 en este mismo número.



Metal Gear Solid

■ EDITOR — **Konami**
■ GÉNERO — **Espionaje**
■ PROGRAMA — **Vídeo**

Bienvenido a la primera entrega de una nueva serie de *PSMag*. Cada mes en nuestra sección de CD probaremos y grabaremos los últimos juegos para incluirlos en nuestro disco y darte la oportunidad de echar un vistazo a los títulos más calientes. Este mes nos las hemos ingeniado para conseguir una pequeña muestra de la acción de *Metal Gear Solid*. ¿Qué te parece su aspecto? Bueno, el próximo mes volveremos con una demo JUGABLE exclusiva. Esperamos que no faltes a la cita.



Total Soccer

■ EDITOR — **Yaroze (no está a la venta)**
■ GÉNERO — **Simulador de fútbol**
■ PROGRAMA — **Juego completo**

Estamos orgullosos de presentar *Total Soccer*, sobre todo a aquellos pocos insensatos que todavía se mofan de la idea de que los juegos para PlayStation pueden crearse en casa con la inestimable ayuda del sistema Yaroze. No sólo se trata de uno de los mejores títulos de Yaroze que hemos visto, sino que es bastante más divertido que muchos de los simuladores de fútbol que se pueden encontrar en el mercado.

Total Soccer, inspirado en el cásico *Sensible Soccer*, se concentra más en la jugabilidad que en el esplendor gráfico que caracteriza a la mayoría de simuladores de fútbol en 3-D, lo que no le resta un ápice de interés. Y con su bastante considerable selección de equipos y opciones, se está convirtiendo rápidamente en uno de los favoritos de la redacción de *PSMag*. Dale una oportunidad: te impresionará.

■ Controles

Cruceta	Mover jugador
⊗	Chutar/entrada
□	Pase
○	Repetición
R1	Zoom de aproximación
R2	Zoom de alejamiento
L1/L2	Restablecer zoom



Net Yaroze

■ EDITOR — **Sony**
■ GÉNERO — **Vídeo**
■ PROGRAMA — **Vídeo**

El sistema Yaroze, que te permite programar juegos para PlayStation por tu cuenta en un PC o un Mac, se puede encontrar actualmente en el mercado por unas 50.000 pesetas (incluida la propia PlayStation Yaroze).
Para más información sobre el sistema Yaroze y la impresionante cantidad de material para los programadores de Yaroze que está disponible en Internet, échale un vistazo a este vídeo. De todas formas, ten presente que se necesita un PC o un Mac para utilizar el sistema y que tampoco te iría nada mal tener conocimientos sobre el lenguaje de programación C.



LiberoGrande

■ EDITOR — **Sony**
■ GÉNERO — **Simulador de fútbol**
■ PROGRAMA — **Vídeo**



A diferencia de casi todos los simuladores de fútbol, en esta curiosa aproximación de Namco al género no se utiliza el típico sistema «de control intercambiable al futbolista que está en posesión del balón o que está más cerca», sino que el jugador controla a un único futbolista durante todo el partido.
Además de ofrecer el tipo de perfecta conversión arcade que se puede esperar de la poderosa Namco, la versión del juego para PlayStation contiene nuevas características y opciones para jugar ligas. Si estás interesado, examina este vídeo del juego.

¿Problemas con tu CD? Estos programas son preproducciones de las versiones definitivas de los juegos. Si se cuelgan, haz reset y cárgalos de nuevo. Si tu disco de demos es defectuoso, envíanoslo y te remitiremos uno nuevo.

EL MES QUE VIENE



METAL GEAR SOLID

DEMO... ¡JUGABLE!

APENAS HEMOS INAUGURADO EL MES DE FEBRERO, Y SOLID SNAKE NO IMPRECARÁ EN CASTELLANO A SUS ENEMIGOS HASTA FINALES DE MARZO O PRINCIPIOS DE ABRIL. ¿Y QUIÉN TE LO TRAE PARA QUE AMENICES LA IRRITANTE ESPERA? *PSMag*, POR SUPUESTO. PREPÁRATE PARA UNA DEMO ENOOOORME DE LA OBRA MAESTRA DE KONAMI.

¿QUE YA TIENES LA DEMO DE *MGS* QUE APARECÍA JUNTO A *ISS PRO '98*? ¡PUES ÉSTA ES EL DOBLE DE GRANDE, MUCHACHO!

MÁS...

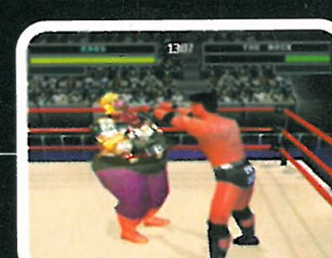
PSMag ENTREVISTA A LOS ARTÍFICES DE *LEGACY OF KAIN II* Y *GEX 3D* • NET YAROZE: LA NUEVA GENERACIÓN DE GURÚS DE PLAYSTATION • *CARMAGEDDON* LLEGA AL FIN A LA CONSOLA GRIS • ¡ANALIZAMOS *ROLLCAGE*, *VIVA FOOTBALL*, *AKUJI THE HEARTLESS*, *MONACO GRAND PRIX RACING SIMULATION 2* Y MUCHOS OTROS!

EN EL CD 10 DEMOS EXCLUSIVAS



- *METAL GEAR SOLID* – JUGABLE
- *APOCALYPSE* – JUGABLE
- *WWF WAR ZONE* – JUGABLE
- *C3 RACING* – JUGABLE
- *V2000* – JUGABLE
- *PLAYER MANAGER 98-99* – JUGABLE
- *DODGEM ARENA* – JUGABLE
- *COLECCIÓN YAROZE* – JUGABLE
- *METAL GEAR SOLID* – VÍDEO
- *WARZONE 2100* – VÍDEO





NOTA: DEBIDO A CIRCUNSTANCIAS QUE ESCAPAN A NUESTRO CONTROL, TODOS LOS CONTENIDOS DE LA REVISTA ESTÁN SUJETOS A CAMBIOS, INCLUIDOS LOS DEL CD DE DEMOS.

GRUPO M·G·K INTERNATIONAL



¡ NO BUSQUES MAS !
TENEMOS TODAS LAS ULTIMAS NOVEDADES AL MEJOR PRECIO

TOMBRAIDER 3



Regresa de nuevo nuestra querida Lara con nuevas misiones, nuevas armas, nuevos enemigos, nuevas vestimientas y mucho más. No te lo pierdas!

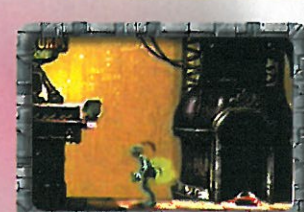


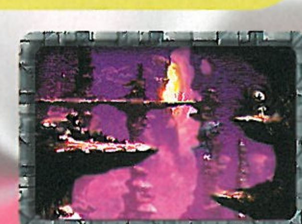


ODDWORLD - ABE'S EXODDUS



Nuestro amigo Abe y sus compañeros están en peligro otra vez, sólo tú puedes ayudarles a ganar a su nuevo enemigo. 6 nuevas fases y nuevos movimientos. Totalmente en castellano.





PROFESIONAL / PROYECTO DE APERTURA

¡ RAPIDO !

UNETE A NUESTRA RED Y APROVECHATE DE MUCHISIMAS VENTAJAS. LLAMANOS Y TE INFORMAREMOS DE TODOS NUESTROS SERVICIOS.

¡ GRATIS !

CON TU PRIMERA COMPRA:



TARJETA SOCIO + REGALO



PLAZA MIGUEL HERNÁNDEZ, 2 • APARTADO CORREOS 390
03180 TORREVIEJA (ALICANTE)
TEL. 965 71 80 79 FAX: 965 70 38 35
CON TU CONSOLA PlayStation
¡MANDO DE REGALO!
FIFA 99
Vuelve el deporte rey con mejores movimientos, mejores gráficos, 240 equipos, más ligas, y Super Liga Europea, todo esto en perfecto castellano (traducido y doblado)
RIVAL SCHOOLS
Capcom vuelve con un gran juego de lucha en 3D con 26 personajes, gran cantidad de golpes especiales, increíbles movimientos y muchos modos de juego.
RASH BANDICOOT 3
Regresa nuestro amigo Crash. En esta aventura contará con nuevos vehículos, nuevas fases y una nueva compañera.
WILD ARMS
Sony pone a la venta este sensacional RPG que nada tiene que envidiar al fabuloso Final Fantasy VII, muchas mágias, mundos inexplorados, una gran aventura. Totalmente en castellano.
ULTIMAS NOVEDADES
PISTOLA+PEDAL
CON VIBRACION
COMPATIBLE CON PSX-SS-NAMCO
VOLANTE POWER-PRO
COMPATIBLE CON PSX-SS-N64
CON VIBRACION, CAMBIO DE MARCHAS, ACELERADOR, EMBRAGUE FRENO Y FRENO DE MANO
ALBACETE
C/. Juan Sebastian El Cano, 10
BADAJOZ
• Mérida: Mno. de Vargas, 24 ~ Tel. 629 50 99 25
BALEARES
• Ibiza: C/. Vía Púnica, 5 ~ Tel. 971 39 91 01
Mallorca
• Manacor: C/. Baix des Cos, 39 ~ Tel. 971 84 50 11
BARCELONA
• C/. Nicaragua, 57-59 ~ Tel. 934 10 55 95
• C/. Begur, 38 ~ Tel. 934 31 62 34
• Gran Vía, 1087 ~ Tel. 932 78 23 87
• Bernard Metge, 6-8 ~ Tel. 932 78 07 69
• Terrassa: Avda. Jacquard, 35
Tel. 937 85 37 54
Sta. Mª de Palautordera:
• C/. Mayor, 31 - 1º ~ Tel. 938 48 03 54
BILBAO
Barrio Santutxu
• C/. Particular de Allende, 10
Tel. 944 73 31 41
• Casco Viejo: C/. Belostikalle, 18
Tel. 944 15 56 42
BLANES
• C/. Horta D'en Creus, 40 ~ Tel. 972 35 24 84
CASTELLON
• Villa Real: C/. L'Alguer, 3 ~ Tel. 964 50 60 89
GRANADA
• Concha Espina, 16 ~ Tel. 958 12 80 21
HUELVA
• Aracena: Grán Vía, 11 ~ Tel. 955 87 00 37
ISLAS CANARIAS
LAS PALMAS
• Arguineguin: C/. Angel Guimeral, 3
Tel. 928 15 14 35
SANTA CRUZ DE TENERIFE
• Granadilla: C/. San Francisco, 3
Tel. 922 77 19 04
• La Laguna: C/. Las Nieves, 18 Finca España
Tel. 922 65 76 05
FUERTEVENTURA
• Puerto de Rosario: C/. 23 de Mayo, 89
Tel. 928 53 00 56
LA CORUÑA
• C/. Méndez Pidal, 8 ~ Tel. 981 23 30 42
LLEIDA
• Corregidor Escofet, 16 ~ Tel. 973 22 10 64
LUGO
• C/. Guardias, 5-7 Centro ~ Tel. 982 20 32 83
Monforte de Lemos:
• C/. Roberto Baamonde, 54 ~ Tel. 982 41 00 69
MADRID
• C/. Carlos Hernández, 14 ~ Tel. 913 77 15 62
Collado Villalba:
• Alcázar de Toledo, 35-1 ~ Tel. 918 49 18 05
MURCIA
• Caravaca de la Cruz: Caballeros. de Navarra, s/n
SAN SEBASTIAN
• Paseo de Errondo, 4 ~ Tel. 943 46 23 63
SANTANDER
• Centro Com. Valle Real ~ Tel. 942 26 25 95
• El Alisal: C/. Los Encinares, 13 ~ Tel. 942 33 78 87
• C/. Castilla, 69 ~ Tel. 942 21 51 84
SEVILLA
• C/. Salineros, s/n ~ Tel. 954 95 00 33
• C/. Feria, 141 ~ Tel 954 91 57 05
VALENCIA
• C/. Maestro Gozalbo, 11
Tel. 963 74 37 92 / 963 55 24 68
VIZCAYA
• Santurce: C/. de la Portalada, 2
Tel. 944 83 27 16
VISITE NUESTRO HOMEPAGE ~ WWW.MGK.ES
www.e-graphix.com


KONAMI®
Orense, 34 -9º
28020 Madrid
Tel: 915 562 802
Fax: 915 562 835
...SE BUSCA CONTRINCANTE ¿TE ATREVES...?
...o es demasiado para ti...
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO 98
El juego incluye CD demo de Metal Gear Sold
PVP Recomendado 9.490 ptas
PlayStation
Playstation are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.